MONSTRUOS
LIBRO PARA CROMOS
CARME & RICARDO

Nuestro mundo se ha ido poblando de criaturas fantásticas, gigantes, espectros, monstruos de todas clases. En una palabra: ENIGMAS.

El Universo está lleno de enigmas y sólo el hombre permanece asombrado ante todo y sobre sí mismo. Porque el hombre, sabio entre los sabios, tiene idea de su propia ignorancia. Y quiere saber..., y el saber comienza con preguntas.


¿Existen los extraterrestres?

¿Y los espectros?

¿Qué es un nosferatu?

En este álbum no encontraréis las respuestas, porque no hay respuestas para los MISTERIOS del Universo. Pero abrid y asombraros ya que el asombro y la pregunta son el principio de toda filosofía.

Y como dijo Einstein: "El encuentro con lo MISTERIOSO es la experiencia más hermosa. Es el origen de la vida".



Dep.Leg.B-11.540-86

MONSTRUOS DEL CINE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

He aquí uno de los más terroríficos personajes creados por el hombre. Se debe a Bram Stoker, que al escribir sobre las leyendas vampíricas rumanas, ideó al emperador de los vampiros: “Drácula”. Según la fantasía popular, los vampiros son unos seres que durante el día yacen como cadáveres en sus ataúdes. Pero al llegar la noche salen de ellos para morder a sus víctimas.
Este personaje solo puede ser destruido por la luz del sol o atravesándole el corazón con una estaca.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

1 - 2. - EL CONDE DRACULA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Este monstruo cinematográfico fué extraido de las informaciones periodísticas sobre serpientes en los lagos. Los guionistas situaron a la “Criatura” en Sudamérica, en las impenetrables selvas amazónicas, un lugar muy eficaz para causar el pavor de los nativos, que jamás se acercan a la “Laguna Negra”, sede del monstruo. Su fea monstruosidad destaca de la belleza femenina de la protagonista, de la cual, la criatura se enamoraba locamente.

3. - LA CRIATURA DEL LAGO NEGRO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El más popular mito de la literatura de terror fue escrito por una joven de 19 años. Se llamaba Mary Wollstonecraft Shelley.
La obra fue desarrollada con motivo de una apuesta entre amigos en una aburrida velada a orillas del lago de Ginebra el 16 de Junio de 1816. Se trata de un doctor, el barón Victor Frankenstein, que, sirviéndose de restos humanos, crea un gigantesco ser incapaz de ser dominado por su creador.

4. - EL MONSTRUO DE FRANKENSTEIN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En la galería de curiosos personajes nos encontramos con el clásico científico loco. Estos caballeros, cuya búsqueda del conocimiento y la perfección les lleva a la demencia, son personificados por actores de gran valía, como Vincent Price.
En la película “Los crímenes del Museo de Cera”, Vincent Price encarna a un escultor obsesionado por fabricar figuras de cera, tan reales, que no duda en asesinar para realizar sus deseos. Las víctimas son cubiertas de cera.

5. - EL MUSEO DE CERA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El erotismo en un elemento insustituible en los films de terror. Tal es el caso de "Carmilla", una vampira creada por Sheridan le Fanu, tan bien escrita, que influyó enormemente en el creador de "Drácula", Bram Stoker. Tras la aparencia angelical de la hermosa hija del barón Von Karnstein, se oculta un feroz vampiro femenino. El mordisco de la bella en el cuello de la víctima es una escena erótica imprescindible en cualquier película sobre "Carmilla"...

6. - CARMILLA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La transormación científica experimental en los científicos, llegando casi a la ciencia ficción, han sido mitos harto explotados en el cine.
En el caso del Dr. James Xavier, el caso es dramático: descubre una fórmula líquida que aplicada sobre sus ojos le permite ver a traves de los cuerpos. Sin embargo, el efecto es progresivo llevándole a ver hasta los confines del Universo. Abrumado, no encuentra otra solución que... arrancarse los ojos.

7. - EL HOMBRE CON RAYOS X

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Este monstruo transformista es un ser desgraciado ya que la metamorfosis que sufre en las noches de plenilunio lo es contra su voluntad.
El cine se ha aprovechado mucho de este ser desgraciado y fue Lon Chaney, Jr., el actor que personificó mejor en la doble faceta de humano y bestia del “Hombre Lobo”. La inoculación del germen se transmite por mordedura profunda, siendo sus víctimas preferidas las mujeres que pasean de noche a la luz de la luna llena

8. - EL HOMBRE LOBO



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los padres literarios de este mito fueron Edgar Allan Poe y Teófilo Gautier que jugaron con el mito de la bella y la bestia en versión egipcia. Un sacerdote llamado Imhotep cometió el gran pecado de amar a una princesa y siglos después, en 1921, una hermosa muchacha inglesa recibe la llamada de Imhotep: es la momia. Bajo un conjuro, el sacerdote vuelve a la vida para vengarse y conseguir la muerte de la chica y con ello, la inmortalidad y el amor sin tiempo. Pero fracasa...

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

9 -10. - LA MOMIA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La fealdad física determina una fealdad moral y, ¿hay una máscara más horrible que la del diablo? Sometida a la tortura de "La máscara del Diablo", la bruja Asa fallece víctima del furor de la época hacia la brujería. Cientos de años después, una gota de sangre humana cae accidentalmente sobre sus restos. El conjuro diabólico interviene y la bruja Asa vuelve a la vida para tomar venganza sobre los descendientes de aquellos que la habían maltratado.

11. - LA MASCARA DEL DIABLO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En 1922, Murnau realizó una escalofriante película basada en la novela "Drácula". Un nosferatu es un vampiro humano con la fuerza de veinte hombres y donde todos los muertos están a sus órdenes, incluso las ratas y los murciélagos. Nuestro "nosferatu", el conde Orlok, persiguiendo a una de sus víctimas, abandona su castillo de los Cárpatos y embarca para Bremen. Pero su víctima, la señora Hutter, le tiende una trampa y Orlok es destruido al ser tocado por la luz del sol.

11. - NOSFERATU

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Esta historia de transformismo se debe a la pluma de Robert Louis Stevenson, que jugó con el clásico mito griego de las dos caras de un mismo personaje: la parte buena y la bestia que todos llevamos dentro. El Dr. Jekyll, investigando una vacuna para alargar la vida, decide probarla él mismo. Al momento, sufre una horrible metamorfosis convirtiéndose en un ser brutal. Llega hasta el asesinato y el científico pagará con la muerte su transgresión de las normas morales.

13. - DR. JEKYLL Y MR. HYDE



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El terrible éxito popular de las historias sobre el monstruo de Frankenstein ha catapultado toda una serie de personajes a su alrededor, de gran aceptación, como Igor, o la novia que reclama para sí al doctor. A negarse éste, el monstruo entra en cólera y amenaza con exteeminar a toda la familia de su hacedor. En el corazoncito del monstruo siempre hay un lugar para las damas y las niñas. Stoker, su creador, dió mucho enfasis a la amistad del ser con una niña.

14. - LA NOVIA DEL MONSTRUO DE FRANKENSTEIN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El cine de terror se ha aprovechado en ocasiones de los archivos policiales. Inspirada en hechos reales, este personaje se ha llevado al cine en muchas ocasiones: con el fin de conseguir dinero para pagar sus múltiples deudas de juego, Peter More dedice extrangular a sus víctimas para robarlas. Descubierto y perseguido por la policía es acorralado en la Catedral de Saint Paul. Al sentirse atrapado, el hombre cae desde lo alto de una de sus torres. parlanchin.

15. - EL ESTRANGULADOR DE LONDRES

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En 1935, Karl Freud, el director de fotografía más importante del postexpresionismo alemán, rodó la película "LAS MANOS DE ORLAC". El drama es tan emocionante que se han llegado a hacer varios films más sobre el pianista Orlac. Orlac Pierce, famoso pianista, sufre un terrible accidente ferroviario, perdiendo sus dos manos en la tragedia. Un Dr. le implanta dos nuevas manos -de un asesino- y, a pesar de su voluntad, las manos le obligan a... ¡matar!

16. - LAS MANOS DE ORLAC





PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los malos espíritus, los espectros, los muertos vivientes, son fenómenos misteriosos y enraizados en el alma humana, que el cine ha sabido aprovechar como "La noche de los muertos vivientes". Y también los pintores, como Clairin en "La aparición". Miriam es condenada a vivir eternamente y vaga a través del tiempo como un espectro. Pero cada seis días asesina a una inocente... es el modo de cumplir un viejo ritual que la hace inmortal!

17. - MIRIAM

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El autor literario de la obra "El retrato de Dorian Grey" fue el gran poeta inglés Oscar Wilde. En otros tiempos, los hombres creían que podían pactar con el diablo ofreciéndole, a cambio, su alma, tal es el caso de Fausto y el aristócrata inglés de esta obra. A cambio de la aterna juventud, el aristócrata vende su alma al diablo, pero algo sucede en el retrato que se hace pintar siendo joven: ¡la obra refleja en su rostro las huellas de sus crímenes!

18. - DORIAN GREY

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Típico caso real donde el cine ha hurgado en muchas ocasiones buscando el por qué de tantos asesinatos. El éxito de cualquier película de terror consiste en mantener el "secreto", el "suspense" de la historia. Pues bien, el múltiple asesino Jack, al que llamaron EL DESTRIPADOR, jamás fue descubierto. Sembró el terror en Inglaterra, asesinando por la noche a infinidad de personas. Fueron inútiles todos los esfuerzos de Scotland Yard para identificar y detener al culpable.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

19 - 20 . - JACK EL DESTRIPADOR

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Otro triste caso real que fue llevado al cine en "Cuentos inmorales". Se trata de la condesa Elisabeth Bathory, llamada también "la condesa sangrienta" por sus infames crímenes realizados en su condición de "sangre azul". Intentando conseguir la eterna juventud, la condesa hacía detener a las más bellas jóvenes para luego asesinarlas con el fin de bañarse con la sangre de sus víctimas. Se cree que llegó a matar hasta 600 muchachas.

21 . - LA CONDESA DE BATHORY

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Las leyendas judías sirvieron de guía a esta obra, surgida de la mente del escritor austríaco Gustav Meyrink, nacido en Viena en 1868. Se trata de un rabino que, necesitando un criado, creó un ser de arcilla por medios rituales, dándole vida propia. Sin embargo, al cabo de seis días, el ser se rebela contra su creador y huye sembrando el terror y la destrucción a su paso.

22. - EL GOLEM

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Es un ser muerto y luego revivido, pero sin cerebro ni alma. Estas leyendas son muy populares en el Caribe. Se dice que mediante un rito vudú, la persona la persona hechizada es desprovista de voluntad propia, obedeciendo únicamente las órdenes de aquel que los ha convertido en muertos en vida. El cine se ha aprovechado de los zombis y existen en el mercado infinidad de películas con estos alucinantes seres sin cerebro.

23 - ZOMBIE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

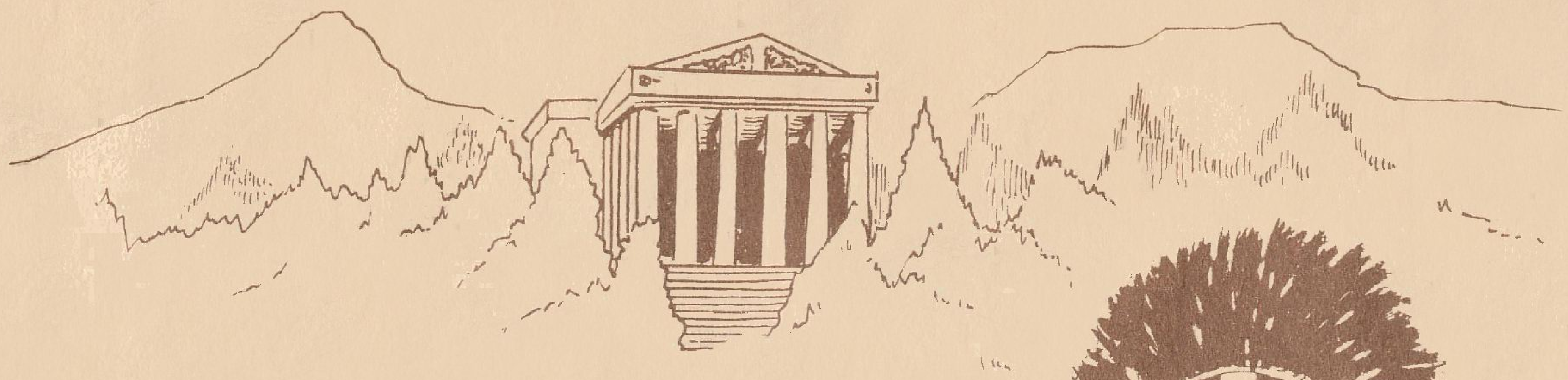
El público conoció a este fascinante ser en la obra del escritor francés Gastón Leroux. Las alcantarillas de París, la música de órgano, la amargura de este ser, son los elementos básicos para otorgar a "El fantasma de la ópera" un lugar destacado en los mitos de terror. Se trata de un gran músico que, al quedar desfigurado a causa de un incendio, se refugia en las cloacas de París. Pero todo le va mal cuando rapta a una cantante para mostrarle sus nuevas obras musicales.

24. - EL FANTASMA DE LA OPERA





GIGANTES



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Goliat es el nombre de un guerrero filisteo, de enorme estatura, que, poderosamente armado, desafió al ejército de Israel. Después de dar muerte a varios hebreos fue desafiado por un joven pastor llamado David. Su única arma: una honda que usaba para lanzar piedras a las ovejas. En la lucha consiguió abatir a Goliat al lanzarle una piedra con la honda en la frente. Luego, con enorme sangre fría, desenvainó el propio cuchillo del filisteo y le dió muerte.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

25 - 26. - GOLIAT

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los monstruos bicéfalos han causado mucho pavor en todas las épocas, pero es en la mitología escandinava donde aparece este gigantesco ser con dos cabezas al que llaman Gaüle y Jorden. Señor de la guerra, este monstruo sembró el terror durante larguísimos años por todas las naciones nórdicas. Su ferocidad no tenía límites y sus nombres causaban el pavor. Aún hoy en día, nombrar a Gaüle y Jorden le sirve a los padres para asustar a sus hijos en caso de rebeldía.

27. - EL GIGANTE DE DOS CABEZAS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Gigantesto monstruo dotado de un solo ojo, es hijo de Posidón y de la ninfa Toosa. Ejercía de pastor y habitaba en una isla de la costa oriental de Sicilia, donde pastaban sus rebaños; se nutría de carne humana cuando la encontraba a su paso. Ulises se lo encontró con los suyos en la isla, pero el astuto héroe lo emborrachó con vino y luego le cegó sirviéndose de un palo, consiguiendo escapar de la gruta donde habían permanecido prisioneros.

28. - POLIFEMO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Hulmo, habitaba en Bulgaria y dicen las leyendas que llegó a secuestrar a la bella hija del alcalde de la ciudad de Koravia. La muchacha comprendió que nunca jamás escaparía si intentaba huir por la fuerza, así que intentó otra estratagema mejor: le ganó su confianza haciéndole ver que estaba enamorada de él. Stara, que así se llamaba la muchacha, consiguió su objetivo y el gigante empezó a descuidarse en cuanto a su vigilancia. Una noche, mientras Hulmo dormía en su lecho, Stara le... ¡cortó la cabeza!

29 . - HULMO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Las crónicas medievales recogen las victorias en el campo de batalla de los legendarios héroes, como Arturo, rey de Gales, que contuvo las invasiones sajonas de los siglos V y VI. Introdujo la tabla redonda, en torno a la cual sentó a los legendarios Perceval, Parsifal, Tristán, Lanzarote y Gawain. Pero la crónica más grande jamás contada fue la lucha que enfrentó al rey Arturo con el terrible gigante del Mont Saint-Michel, al que logró vencer con su espada.

30. - EL GIGANTE DEL MONT SAINT - MICHEL

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

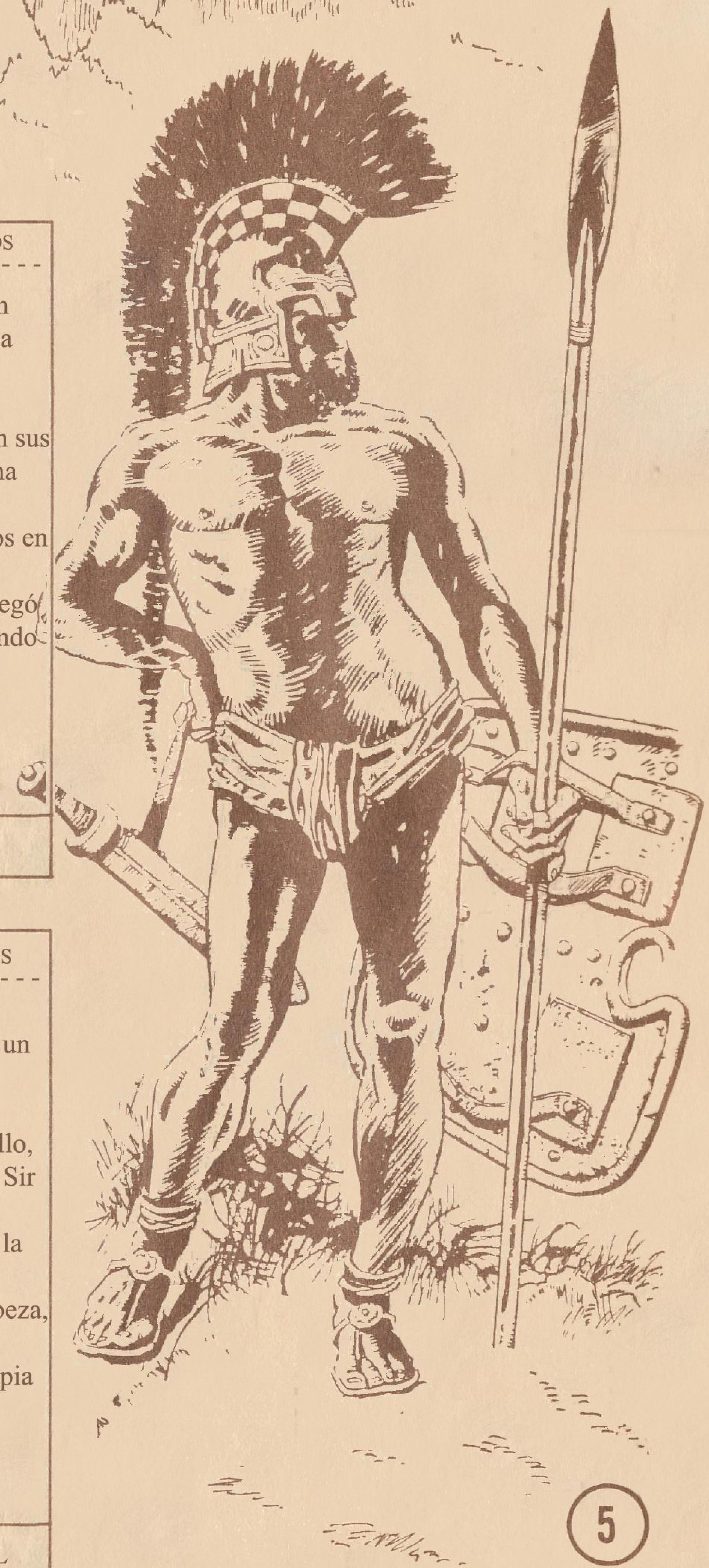
Cuando Justiniano nombró al general Belisario, jefe supremo del ejército, no sabía que entre sus filas se encontraba un gigantesco guerrero llamado Gorth. Era suevo. Belisario derrotó a todos los enemigos del Imperio Bizantino en cuatro frentes: a los vándalos, los ostrogodos, los persas y los búlgaros. En todas las batallas actuó el bravo Gorth, quien prestó incalculables servicios a Belisario, sobre todo en la conquista de Rávena, capturando al rey de Sicilia.

31. - GORTH

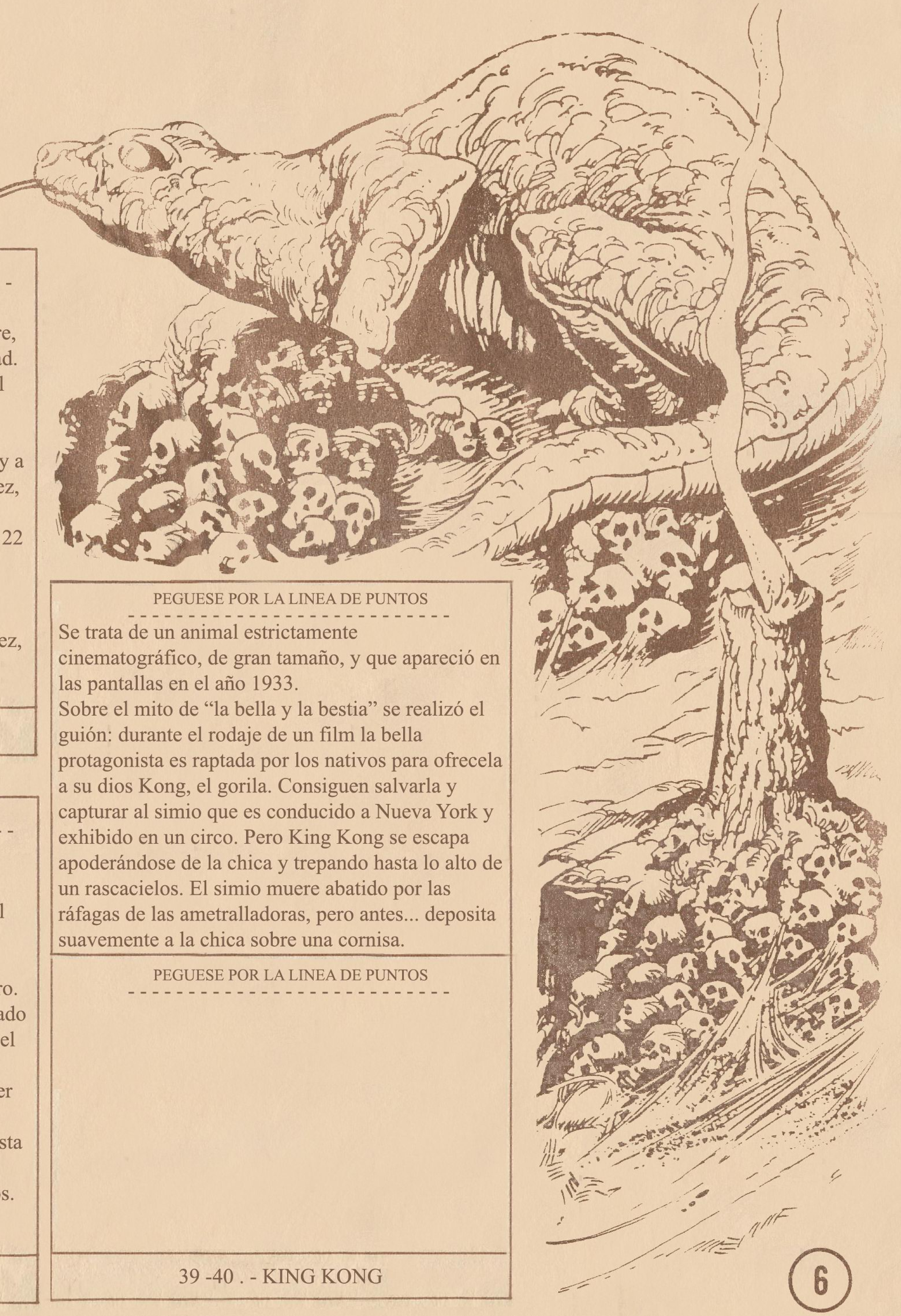
PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El señor de Camarthen, al que llamaban el “Caballero azul”, era un gigante de estatura.
Cuentan las leyendas que tuvo infinidad de duelos a pie y a caballo, pero nadie fue capaz de vencerle. Sir Gavain le retó en duelo y ante la expectación general se desarrolló la lucha que duró sobremanera. Sir Gavain le derrotó y le cortó la cabeza, pero ante el estupor de todos, el gigante se levantó, recogió su propia cabeza y, ¡volvió a su castillo!

32. - EL CABALLERO AZUL



ANIMALES MITICOS



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Todos los pueblos del mundo temen y mitifican al rey de los mares: el tiburón. Son muchas las leyendas que hablan de peces enormes capaces de tragarse un barco.
Entre las historias de seres encantados destacan las relativas a animales y entre los pueblos costeros no hay duda de que el tiburón es el más mítico.
Un pueblo se vió atacado por “un feroz animal”, pero nadie le creyó hasta ver el tiburón, cuyo tamaño superaba todo lo imaginable.

33. - TIBURÓN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El gato es también uno de los animales más míticos, desde el gato negro de Killakee, hasta “el gato vampiro de Nabeshima” en el Japón. Sin embargo el único gato parlante es Khotan, consejero del Gran Khan. Los consejos del gato eran nefastos para el pueblo y todo el mundo odiaba al Gran Khan.
Pero empezó a fraguarse una revolución al mando de un valiente niño al que llamaban Baldak. La subversión tuvo éxito y Baldak acabó con las vidas del dictador y su gato

34. - EL GATO PARLANTE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los monstruos con apariencia humana, mitad mono, mitad hombre, son muy frecuentes en la humanidad. Pero el más discutido de todos es el Yeti, llamado también “El abominable hombre de las nieves”.
Fue el alpinista inglés Howard Bury a quien le pareció ver, por primera vez, un ser con apariencia humana totalmente cubierto de pelo. Fue el 22 de septiembre de 1921, en el Himalaya.
Los porteadores nepaleses , los “sherpas”, lo habían visto alguna vez, llamándole
Metch-Kang-Mi.parlanchin.

35. - EL YETI

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Según cuenta la leyenda, el “Loch Ness”, un gran lago existente en Escocia, es habitado por un monstruo en forma de serpiente marína.
El primero en verlo fue un misionero llamado Santo Columba, hace ya 1.400 años. Mucho más tarde volvió a ser visto por el señor Spicer y su señora, pero esta vez... deslizándose por la tierra.
Se ha llegado a impresionar una película fotográfica y se dictaminó que la imagen era la de un ser vivo de 28 metros de largo.

36. - EL MONSTRUO DEL LAGO NESS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Las leyendas eslavas son muy ricas en dioses encarnados en animales, al igual que la civilización egipcia.
Grifo es un animal mitad águila, mitad león, simbolo del poder y de la fuerza.
Aunque habitaba en Escitia (sur de Rusia) es de suponer que su simbología e imagen son egipcias ya que tiene un asombroso parecido a Horus, dios sol, y también con la diosa de la guerra, Sekhmet. Esta diosa tiene la cabeza de león y el cuerpo de mujer.

37. - GRIFO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los perros también tienen su mitología como el inglés “Black Shuck”, negro como el carbón, del tamaño de un asno y ojos como platos.
Pero el más siniestro es Cancerbero. Tenía tres cabezas y el cuello erizado de serpientes. Según la fábula era el feroz guardián del infierno.
Los griegos acostumbraban a poner tortas de miel junto a sus muertos para apaciguar a Cancerbero; de esta forma, el espíritu de los muertos podía entrar en los Campos Elíseos.

38. - CANCERBERO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Se trata de un animal estrictamente cinematográfico, de gran tamaño, y que apareció en las pantallas en el año 1933.
Sobre el mito de “la bella y la bestia” se realizó el guión: durante el rodaje de un film la bella protagonista es raptada por los nativos para ofrecela a su dios Kong, el gorila. Consiguen salvarla y capturar al simio que es conducido a Nueva York y exhibido en un circo. Pero King Kong se escapa apoderándose de la chica y trepando hasta lo alto de un rascacielos. El simio muere abatido por las ráfagas de las ametralladoras, pero antes... deposita suavemente a la chica sobre una cornisa.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

39 -40 . - KING KONG

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El misterioso oceano siempre ha sido fuente de leyendas y mitos sobre horrendos animales que habitan en sus profundidades.
El tiburón, la ballena, el pez-espada, el pulpo, todos ellos son seres mitificados en todos los pueblos del mundo.
Kraken es un coloso de las profundidades marinas dotado de poderosísimos tentáculos de 20 metros de largo. Su boca es una mortífera boca en forma de pico.

41. - KRAKEN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La obra maestra del escritor norteamericano, Herman Melville, fue Moby Dick, la ballena asesina blanca.
Se trata de la obsesión de un capitán ballenero llamado Achab. Para él, el diablo está reencarnado en Moby Dick, y no descansará hasta haberle dado muerte.
Ismael, un muchacho ávido de aventuras, embarca en el Pequod e inicia la persecución de la ballena junto al capitán. Lograrán abatir a la ballena, ¡pero ésta arrastra al capitán Achab hasta el fondo del océano para siempre!

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

42 - 43. - MOBY DICK

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Es un ser mítico, engendrado por la unión de Parsífae, esposa de Minos, con un toro.
Para ocultar el hecho, el rey Minos hizo construir un laberinto tan diabólico que nadie debía llegar hasta el fondo. Allí encerró a Minotauro, que sobrevivía alimentándose de carne humana.
Pero Teseo, el más famoso de los héroes de Atica, llegó a introducirse en el laberinto y matar a Minotauro tras una enconada lucha. Logró salir gracias a la bella hija de Minos.

44. - MINOTAURO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El descendiente de Ixión y Néfele se unió con unas lleguas de Magnesia, engendrando a Centauro, un ser mitológico, mitad hombre, mitad caballo.
Homero habló de los centauros como seres bárbaros y feroces, aficionados al vino y expertos en el uso del arco y la clava.
Con motivo del rapto de una novia, los Centauros fueron expulsados de Tesalia por Heracles. Sus compañeros de luchas fueron héroes de la talla de Hércules y Aquiles.

45 . - CENTAURO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Desde tiempos remotos son innumerables los testimonios de marinos que aseguran haber visto feroces serpientes marinas. Incluso, algunos, mostraban las señales de lucha con ellas.
En el siglo XV sólo se conocía el "Mare Nostrum" de los romanos y muy pocas veces se cruzaba el Estrecho de Gibraltar, llamado por los antiguos "Columna de Hércules".
Cuando Cristóbal Colón cruzó el Atlántico pudo comprobar que existían algas marinas en muchas zonas.

46. - SERPIENTE MARINA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Se las menciona en la leyenda de los Argonautas, donde aparecen como perseguidoras del adivino ciego Fineo.
Las Arpías eran hijas de Taumante y Equidna; seres monstruosos, mitad ave, mitad lobos.
En más de una ocasión el malvado brujo Pendragón se transformó en Arpía para atacar a sus enemigos.
Hubieron tres Arpías: Aelo, Celeno y Ocipete. Dos de los Argonautas, Kaleis y Zetes, las persiguieron hasta las islas Estrofades.

47 - ARPIA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Entre los miles de regalos que recibió Elaine el día de su coronación, como reina de Cornwall, había una misteriosa, pero preciosa, caja de música con una diminuta figura que bailaba sobre la tapa al son de la musiquilla.
A media noche, la pequeña figurita comenzó a crecer hasta convertirse en Cormorán.
Había sido enviado a la Corte por orden del Príncipe de las Brujas. Su misión: raptar a la princesa y sacarla del reino de Cornwall.

48. - CORMORÁN





FANTASMAS Y APARECIDOS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En Cataluña, España, el mundo de lo oculto y lo fantasmagórico tiene un personaje: el conde Arnau, oriundo de la provincia de Gerona. Se dice que fueron tantas sus fechorías y abusos de toda índole los que cometió el conde, que fue castigado a cabalgar eternamente. Sobre un diabólico corcel que sólo se alimenta de condenados, el conde Arnau sigue cabalgando para expiar sus culpas.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

49 - 50. - EL CONDE ARNAU

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En Palafrugell, Gerona, numerosos tetimonios de viajeros aseguran haber recogido a una chica que hacía auto stop. Tenía un aspecto normal, así que viajó con ellos, pero a medida que se acercaban a un determinado tramo de la carretera, la muchacha daba muestras de inquietud, advirtiendo que tuviera cuidado con la curva. Al llegar a ella, la chica profería un espantoso grito y... desaparecía misteriosamente, ¡Se decía que allí había muerto una joven!

51. - LA CHICA DEL AUTO-STOP

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El capitán Eduard Teach, más conocido como “Barbanegra”, fue uno de los piratas más crueles y sanguinarios que surcaron los mares. Consiguió amasar un fabuloso tesoro y lo guardó en un lugar secreto.
Su larga vida de crímenes acabó en manos de un tal teniente Maynard tras un terrible duelo a espada. Tenía 25 heridas en su cuerpo. Su cabeza fue cortada y exhibida como un trofeo, pero nadie hasta hoy logró hallar su tesoro.

52. - EL CAPITAN TEACH

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El juego de cartas ha sido la perdición de muchos hombres, pero ninguno llegó a la altura del conde de Strathmore.
Una noche, en el castillo de Gladis, el conde jugaba a las cartas con unos amigos. Un nuevo invitado quiso interrumpir la partida y el conde lo impidió diciendo:
¡Déjenos! ¡Prefiero condenarme a interrumpir la partida...!
Y así sucedió.
El conde de Strathmore fue condenado a seguir jugando eternamente.

53. - EL FANTASMA DE GLADIS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En un monasterio cerca de Buncrama, uno de los monjes se dedicaba al estudio de la magia negra y ritos satánicos con gran entusiasmo. Acusado de brujería por la inquisición, el monje fue juzgado y condenado a la hoguera. Siendo pasto de las llamas, el monje juró en voz alta volver para vengarse.
¡Al día siguiente el monasterio fue destruido por un misterioso incendio!

54. - ELMONJE DE GREY-ABBY

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Morir defendiendo el honor era un acto heróico en ciertas etapas de la historia.
El barón Von Kleich tuvo que aceptar un duelo de honor contra su voluntad. Acobardado y lleno de terror el barón acudió a la cita, pero no pudo ni tan siquiera apretar el gatillo de su pistola, ya que...¡murió de miedo!
Ante tanta cobardía y deshonor, los familiares se negaron a que fuera enterrado en el panteón familiar. Y lo enterraron en el mismo lugar donde murió.

55. - EL FANTASMA DE VON KLEICH

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Enrique VIII, rey de Inglaterra, contrajo seis matrimonios. Su segundo enlace fue con Ana Bolena, a la que mandó ejecutar bajo la acusación de adulterio.
Se consumó el hecho el 19 de Mayo de 1536, en la torre de Londres. El rey vovió a casarse con Juana Seymur en 1537, de la que tuvo el futuro rey Eduardo VI. Sin embargo, el pueblo siguió pensando en Ana Bolena y la tremenda injusticia cometida en ella.

56. - EL FANTASMA DE LA TORRE



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En el año 1244 la fortaleza cátara de Montsegur, Francia, fue sitiada por las tropas del senescal de Carcasona y las del Rey. Sus objetivos eran apoderarse del tesoro de los cátaros.
Tras un largo asedio, Pierre Rogier de Mirepoix, jefe de la fortaleza, se rindió al rey. Pero cuando las tropas penetraban en el castillo no encontraron el fabuloso tesoro que buscaban, del que decían que formaba parte el Santo Grial, perdido desde los tiempos de rey Arturo.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

57 -58. - EL GUARDIAN DE MONT SEGUR

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los cementerios son lugares muy apropiados para la visión de fantasmas y espectros de toda índole.
La figura del sepulturero en un lúgubre cementerio de aldea es una visión perturbadora para muchos.
Las leyendas eslavas cuentan que en un pueblecito ruso cerca de Tobolsk, ocurre cada año un fenómeno de aparición de espectro, encarnado en el sepulturero, Sergei Solohov.
Ocurre el día 1 de Noviembre, día de difuntos.

59. - EL SEPULTURERO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Conocido también como el “Holandés errante”, es la historia de un capitán que no temía al Señor y sus Santos, según la leyenda.
Durante una tormenta, el capitán blasfemó contra Dios y éste le castigó en navegar contra el viento por toda la eternidad con solo la ayuda de un grumete con cuernos y hocico de tigre.
Richard Wagner inmortalizó la leyenda componiendo la ópera Der Fliegende Hollénder, basada en la historia de un impío capitán.

60. - EL CAPITÁN DEL BARCO FANTASMA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En el año 1314, el joven Murdock Mac Caitness partió de sus castillo para unirse en en Bannockburn a las tropas de Robert Bruce, su aliado contra los poderosos ingleses.
Llegó la hora de la batalla y Murdock no apareció, lo que hizo pensar a todos que había sido cobardía. Fue acusado formalmente de ello, pero nunca más se le vió.
Pero Murdock no había sido un cobarde: lo que en realidad había sucedido es que fuen asesinado durante el viaje.

61. - MURDOCK

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La escenificación espectral de una batalla entre ejércitos contendientes, volviendo a repetir el combate, es algo muy común en la historia de las apariciones. La muerte colectiva es sobrecogedora.
1914. El sargento Dean Shannen y sus hombres del regimiento “Royal West Kent” reciben la orden de conquistar una posición enemiga al precio que fuera.
¡Todos los soldados muriron en el intento!
Pero aún hoy, cada noche, la fantasmal figura del sargento recorre las trincheras...

62. - EL FANTASMA DEL MARNE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Las sábanas blancas son el símbolo de los fantasmas, de los aparecidos.
El color blanco es también sinónimo de inocencia.
En el años 1627, la condesa Marcella Bigazzi fue asesinada por su propio marido. Poco después, éste se casaba con la hermana de la condesa... ¡ése fue el motivo de su muerte...!
Desde entonces, el fantasma de la Dama Blanca deambula por los interminables pasillos del Palacio de Novara, escenario del trágico suceso.

63. - LA DAMA BLANCA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La esposa del Sr. feudal, llamada Kuniyoshy, era una mujer de gran belleza pero también de gran maldad para con sus súbditos.
Harto del deshonor que la dama llevaba a su corte, el Sr, feudal le obligó a matarse.
Y la sentencia fue cumplida al estilo japonés: ¡hara-kiri!
Según la leyenda y láminas japonesas, la dama Kuniyoshy aparece frecuentemente por el palacio de su Sr. feudal con el ánimo de vengarse.

64. - LA DAMA DE KUNIYOSHY







BRUJOS Y HECHICERAS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Merlín era hijo de un Incubo (demonio venido a la Tierra en forma humana) y de una doncella de noble corazón.
La bondad de la madre neutralizó la malvada influencia paterna y así, todos los poderes del semidiabólico Merlín fueron empleados en hacer el bien.
Se encargó de la educación del rey Arturo, aconsejándole la creación de la Tabla Redonda.
Pero Merlín fue víctima de sus propios hechizos y quedó atrapado en el interior de una roca...¡para siempre!

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

65 -66. - MERLÍN EL MAGO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

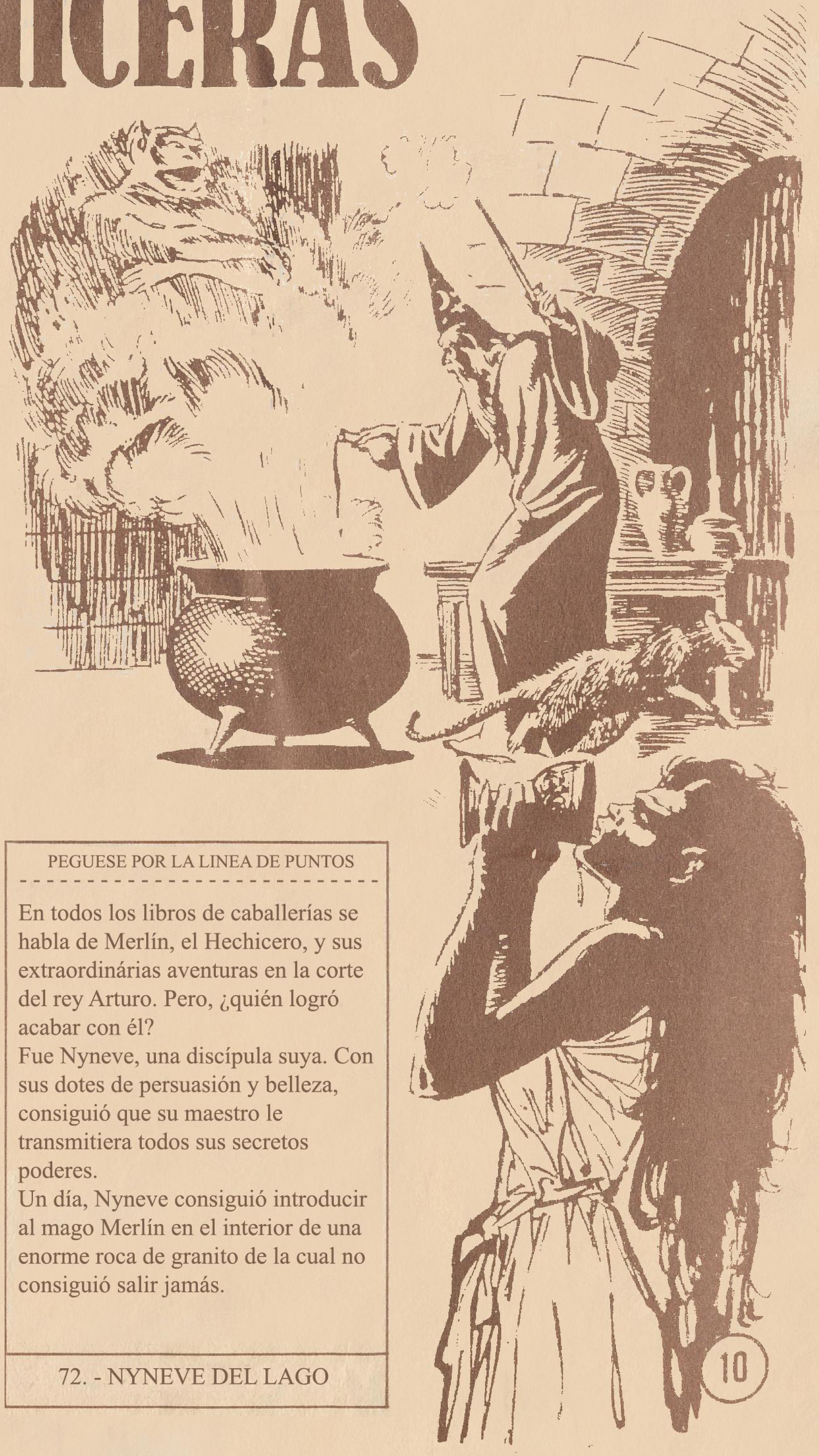
Era una famosísima maga, hija de Helio y de la ninfa Perseida. Tuvo que abandonar su patria al envenenar al rey de los sármatas, para refugiarse en la isla de Ea.
Acogió al héroe Ulises en su isla, pero quiso retenerlo transformando a sus compañeros en cerdos.
Ulises liberó a los suyos y convivió un año con la maga: de esa unión – dice la leyenda – que nació Telégono.

67. - CIRCE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En un lóbrego castillo habita el viejo hechicero llamado Belisarius; nadie jamás le vió el rostro, oculto siempre con una máscara de oro.
Sus criados son verdaderos zombies desprovistos de voluntad y ¡ay de aquel que intentara verle su faz!
Algunos curiosos viajeros que intentaron penetrar en sus aposentos secretos con la intención de descubrir sus facciones...murieron instantáneamente.

68. - EL VIEJO DE LA MONTAÑA



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Esta diabólica mujer es hija de la reina Igraine y del conde Cornwall.
De origen celta, se dice que era hermana del rey Arturo.
El sabio Merlín, el Hechicero, fue su maestro en el arte de la magia, pero todos los poderes aprendidos fueron usados para acabar con la vida del rey Arturo.
Tuvo un hijo llamado Morderd, que, con la ayuda de su malvada madre, también intentó asesinar al rey para ocupar su puesto.

69. - MORGANA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Se trata de un fantástico cuento oriental:
Vivió en la vieja China un jovencito llamado Aladino. Era huerfáno de padre y muy pobre, pero un día encontró un anillo que, frotándolo para darle brillo, hizo surgir un gigantesco genio.
Aquel genio era el esclavo del anillo, que se puso a sus órdenes inmediatamente. Aladino le pidió docenas de piedras preciosas y la vida del jovencito cambió por completo.

70. - EL GENIO DE LA LAMPARA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Hija de Forcis y de Ceto era una de las tres Gorgonas. Era la más famosa por su fealdad: tenía serpientes en lugar de cabellos y en la boca afilados dientes de jabalí; sus ojos inyectados en sangre tenían el poder de convertir en piedra a quien se atreviera a contemplarla.
Perseo recibió la orden de eliminarla y una noche la sorprendió durante el sueño. De un certero golpe su espada le cortó la cabeza.

71. - MEDUSA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En todos los libros de caballerías se habla de Merlín, el Hechicero, y sus extraordinárias aventuras en la corte del rey Arturo. Pero, ¿quién logró acabar con él?
Fue Nyneve, una discípula suya. Con sus dotes de persuasión y belleza, consiguió que su maestro le transmitiera todos sus secretos poderes.
Un día, Nyneve consiguió introducir al mago Merlín en el interior de una enorme roca de granito de la cual no consiguió salir jamás.

72. - NYNEVE DEL LAGO

CRIATURAS FANTASTICAS



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Como barquero infernal, tenía la misión de trasladar en su barca, a la otra orilla del Aqueronte, las almas de los muertos que iban al Infierno. Caronte no dejaba subir a su barca a las almas de aquellos cuyos cuerpos no habían recibido sepultura; esta creencia dio origen a la costumbre de meter en la boca del difunto una moneda de oro destinada a Caronte, el barquero del Infierno.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

73 - 74. - CARONTE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El bicéfalo es un personaje importante en la mitología de todos los tiempos, sobre todo en Egipto. Allí se encuentran los dioses bicéfalos como Bast la diosa-gato, Sonk, mitad hombre, mitad cocodrilo, Monthu, dios-gavilán, etc, etc...
Pero la aparición de gigantescos vampiros con apariencia humana proviene de la antigua China.

75. - EL VAMPIRO DE TUN-HUANG

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Hija de Poseidón, era una criatura mitad mujer, mitad dragón. Tuvo con Zeus numerosos hijos, a los que mataron los celos de Hera.
La infeliz madre enloqueció de dolor y, en tal estado de enajenación, se dedicó a buscar niños por todas partes para devorarles hasta dejarles en los huesos.
De su nombre derivó el de las Lamias, espíritus malignos que perseguían a los niños para devorarlos y chuparles la sangre.

76. - LAMIA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Una de las sensaciones más extrañas para la recepción mental de los hombres es contemplar la metamorfosis de los seres. Tal es el caso de los gusanos convertidos en mariposas o los renacuajos en ranas. El afamado Steven Spielberg tomó el nombre de Gremlins para designar un simpático y pacífico animalito, incapaz de hacer daño a nadie. Pero... cuidado; porque podría ser que a las pocas horas, el simpático ser se convirtiera en un horripilante monstruo muy difícil de controlar.

77. - GREMLINS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Las supersticiones populares llegan a extremos escalofriantes al hablar del Diablo. Dicen las leyendas antiguas que el demonio es capaz de transformarse en cualquier cosa para confundir a los hombres.
Merlín, el Hechicero, fue hijo de un Íncubo y una doncella, pero el diablo también es capaz de metamorfosearse y adquirir la apariencia de una bella mujer.
De esta forma, el Súcubo es el más temible de los enemigos...

78. - SÚCUBO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Hijo del titán Japeto y de Clímene, tomó parte en la rebelión de los Titanes que intentaron escalar el Olimpo para destruir a Zeus.
Pero, a veces, la mitogía se funde con la realidad: en 1923, dos pescadores irlandeses, únicos supervivientes de un naufragio en el Atlántico, aseguraron ser rescatados por unos extraños seres de forma humana, pero con cuerpo cubierto de escamas. Les dijeron que habitaban una extraña ciudad sumergida. ¿La Atlántida tal vez?

79. - ATLANTE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los insectos son antrópodos de respiración traqueal con el cuerpo dividido en cabeza, tórax y abdomen. La insignificante mosca entra en esta definición.
Sin embargo, existen unas moscas llamadas Tsé-Tsé, que son portadoras de la enfermedad del sueño, así como de otras enfermedades.
Pero la peor sigue siendo una desconocida especie de mosca capaz de convertir, con tan solo una picadura a cualquier persona, en un verdadero monstruo.

80. - EL HOMBRE MOSCA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Según una leyenda, por no creer en el poder mágico de las hadas, un joven y apuesto príncipe fue convertido en un ser monstruoso.
Las maléficas hadas lo encerraron en un solitario castillo encantado, perdido entre las inaccesibles montañas; sólo podía ser liberado y devuelto a su estado normal el día en que, a pesar de su repulsivo aspecto, recibiera un beso de amor por parte de una linda doncella.

81. - LA BESTIA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Es una divinidad de origen netamente itálico. Dios de los rebaños y de los bosques, hacía prosperar las mieses y la vegetación.
Los pastores creían que mantenía alejados a los lobos de los rebaños. Invocándolo como una bendición para ellos.
Uno de sus pasatiempos favoritos era asustar a las personas enviándoles pesadillas para que le enturbiaran los sueños, por lo cual se le llamaba también Incubus.

82. - FAUNO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Las leyendas escandinavas nos cuentan que los Gnomos son enanitos de 15 cm de estatura.
Son fantásticos seres de carácter bondadoso y afable; poseen gran sabiduría y conocen todos los rincones del bosque. Por esta razón poseen fórmulas curativas hechas con las hierbas de los bosques.
Son muy tímidos y la presencia humana en el bosque les inquieta hasta el extremo que llegan a esconderse.
Sus enemigos ancestrales son los Trolls.

83. - GNOMOS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Estas critauras conviven en los bosques nórdicos con los Gnomos, pero no se llevan bien con ellos al ser muy diferentes sus costumbres.
Los Trolls son maléficos y hasta crueles; les gusta robar en vez de trabajar, molestan a todos los seres del bosque, especialmente a los Gnomos, sus enemigos por naturaleza.
Jonathan Swift quizá se inspira en ellos para escribir su "Viajes de Gulliver". El país de Liliput, es un lugar donde sus habitantes miden 15 cm. de altura.

84. - TROLL

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En muchas islas del Pacífico existía el rito de lanzar a una joven a las entrañas del volcán. Lo hacían como ofrenda para calmar sus iras.
Según una leyenda polinesia, cada año aparece envuelta en llamas y oleadas de lava una linda muchacha que fue ofrecida al volcán.
Surge del mismo cráter donde fue lanzada como ofrenda a los dioses y sigue diciendo la leyenda que el volcán la respetó y la adoptó hasta que llegara el momento de la venganza.

85. - LA HIJA DEL VOLCÁN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Las leyendas indias sobre osos son muy prolíficas; no hay tribu que no tenga la suya.
Pero son las feroces mantis quienes se aprovechaban de estos bellos animales para capturar a sus víctimas.
Los hombres que se internaban en las montañas caían bajo el influjo hipnótico de los bellos ojos de las Mantis. Hipnotizados, eran conducidos a sus guaridas para ser descuartizados.
¡Las Mantis eran las más voraces criaturas de la especie femenina!

86. - MANTIS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En la tundra de Bolsshezmelsdia habita el travieso Galitch, Genio del Viento.
Las tundras son lugares muy desérticos en cuanto a personas y el invierno es muy largo. Hay mucho tiempo para el aburrimiento. Por eso, Galitch, cuando se encuentra aburrido, se acerca hasta las aldeas y sopla sobre ellas para importunar a sus moradores.
Si bien sus travesuras no suelen revestir importancia, en más de una ocasión, de un solo soplido ha dejado sin techo algunas casas.

87. - EL GENIO DEL VIENTO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La iguana es uno de los reptiles más primitivos del mundo, un auténtico fósil viviente. Es un animal pacífico que sólo pide calentarse placidamente al sol y comer insectos.
Según las leyendas polinesias, existe un ser mitad iguana, mitad mujer, que habita en las grandes planicies de Nueva Zelanda y Australia. A diferencia de sus hermanas, las iguanas, es violenta y cruel. A pesar de no ser carnívora es capaz de matar a los humanos por puro placer.

88. - LA MUJER IGUANA





PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La hermosura de las panteras ha sido motivo de grandes leyendas, como la de La mujer pantera, muy parecida, si cabe, a la del Hombre lobo.
Desde tiempos muy remotos una vieja maldición pesa sobre todas las mujeres de su familia.
Todas ellas deben seguir el ritual de la maldición: durante el día la joven se comportará como una tímida criatura, pero al ocaso del sol, una terrible metamorfosis convierte a la tímida chica en feroz pantera.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

89 - 90. - LA MUJER PANTERA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Las sirenas son consideradas divinidades marinas, pero en realidad son seres mitad mujer, mitad pez, con capacidad infernal para atraer con sus seductores cantos a los hombres y llevarlos al desastre.
La leyenda dice que Ulises, para escapar de sus cánticos, se tapó con cera los oídos y se hizo atar al mástil de la nave. ¡Las vió sentadas entorno a un montón de huesos humanos y pieles marchitadas!
Vivían en las islas Sirenusas del golfo de Pesto, Italia.

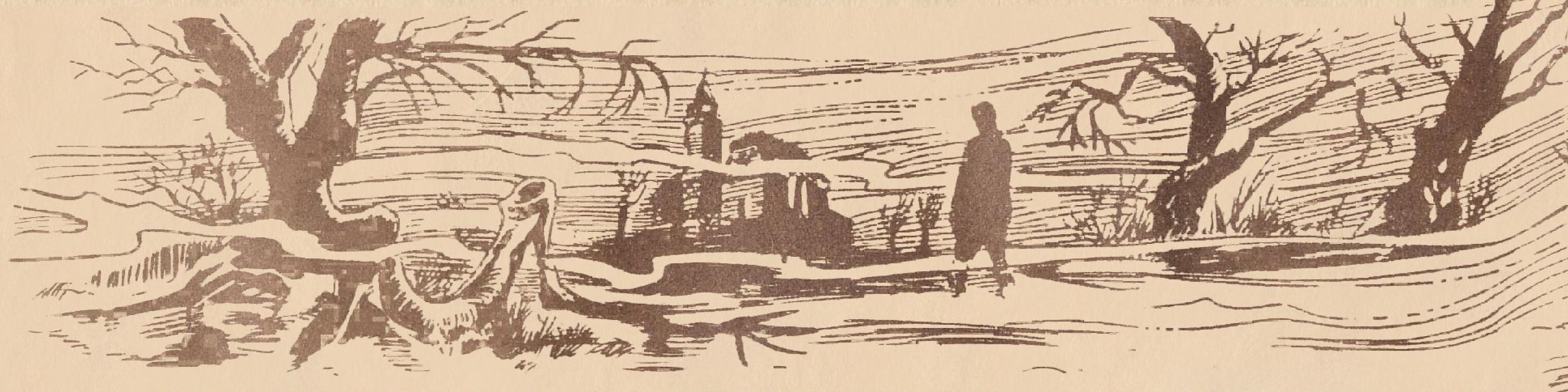
91. - LAS SIRENAS



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los niños ven cosas que los mayores no perciben porque son más ingénuos y libres.
Dice una leyenda que, en ciertas zonas de Australia aún habitan unos horribles animales de aspecto amenazador, pero que, en realidad, son sumamente pacíficos.
Jamás un adulto ha llegado a verlos y sólo los niños lo ven e incluso traban amistad con ellos. Son los Bushinda.(la imagen está realizada a partir de los datos suministrados por niños).

92. - BUSHINDA





PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Hija de Minos, rey de Creta y de Persifae, llegó a casarse con Teseo. Cuando éste decidió matar el monstruo del Laberinto, Ariadna le regaló un ovillo de lana que le sirvió para no perderse.
Cuenta Ovidio que la diosa Minerva, envidiosa de la habilidad de Ariadna para tejer, la mató. Más tarde, arrepentida, decidió devolverle la vida, en forma diferente, pero con la que pudo seguir tejiendo.
Dionisio le regaló una corona de oro.

93. - ARIADNA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El deseo de volar ha sido muy profundo en los hombres desde muy antiguo y numerosas láminas lo atestiguan en todas las civilizaciones.
Los primitivos habitantes de las Islas Hébridas adoraban a los pájaros como dioses. Desde las águilas a los pajaritos más pequeños.
En su deseo de imitarlos fueron adquiriendo sus formas y costumbres hasta tal punto que se asegura que algunos isleños llegaron a tener la facultad de poderconvertirse en ave.

94. - EL HOMBRE PÁJARO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Las Dríadas eran ninfas de los bosques, solitarias por naturaleza, que solían yacer bajo las encinas.
No formaban parte del cortejo de ninguna divinidad ni participaban en las danzas ni cantos. Eran inmortales y bajo su aspecto de bellas muchachas, se ocultaba un feo rostro casi de bruja.
Se dice que atraían a los caminantes con su aspecto de ninfa para luego devorarlos.
Una celebérrima Dríada fue Eurídice, esposa de Orfeo.

95. - DRÍADA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Existen unas leyendas indias que cuentan algo muy sorprendente: en las profundidades de la selva amazónica habitan unas tribus que poseían unas fórmulas terribles.
Nadie sabía el origen de las fórmulas, puesto que eran milenarias, y traídas por dioses del más allá. Pero la pócima conseguida podía metamorfosear a los hombres hasta convertirlos en reptiles.

96. - EL HOMBRE SERPIENTE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Zuma es un gigantesco dragón volador de tres cabezas capaz de escupir fuego por las tres.
Luchaba al lado de las ordas del siniestro Kalin, sultán de los crueles Tugars.
El dragón murió a manos de Ilya Muromets, que le cortó las tres cabezas con la espada mágica que le entregó el legendaro héroe Invisor. Se cuenta que Invisor se convirtió en estatua de piedra después de regalar la espada a Ilya Muromets.
¿Venganza de Kalin?

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

97 - 98. - ZUMA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los grandes bosques siempre han causado pavor al viajero, sobre todo por la noche. Los sonidos y ruidos son constantes y la negrura de una noche sin luna hace temblar al más valiente.
Por eso no es de extrañar esta leyenda nórdica que cuenta: Muchas personas se extravían por los bosques y jamás llegan a encontrarse sus cuerpos.
Unos dicen que son comidos por las alimañas, pero otros explican que han visto árboles con ojos y nariz...

99. - EL HOMBRE ÁRBOL

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Serpiente ciega de los desfiladeros de Ganímedes, su falta de visión la suple llevando sobre ella un lagarto que le sirve de guía.
Otea las presas y avisa a Amram, que le paga con los desperdicios de las víctimas.
Los dos se llevan bien mientras viven.
Cuando la serpiente muere es devorada por el saurio que pronto busca otro ofidio a quien servir.

100. - AMRAM



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Relatos que se pierden a través del tiempo cuentan que al pie de cada horca donde un hombre era ahorcado por la justicia, nacía una raiz de mandrágora, que, al crecer, adoptaba formas inhumanas, de aspecto muy repulsivo y monstruoso. Esta leyenda no concuerda con los atributos de la planta. La raiz tuberosa de la mandrágora ha desempeñado un importante papel en la magia, como filtro amoroso y amuleto protector.

101. - MANDRÁGORA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los asesinos pagan muy cara su culpa; llegan a huir de los pueblos donde cometieron el crimen, escapando de la justicia, pero sobre todo...de su conciencia.
Smeagol Collum, un hobbit malvado, mató a su primo para robarle un anillo mágico que tenía el poder de covertirle en invisible.
Fue despreciado y perseguido por los suyos. Arrepentido, se refugió en un lago subterráneo, en las profundidades de las montañas nubladas...

102. - COLLUM

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Phooka es un duende de los paises célticos.
Habita en los bosques y es capaz de asumir diferentes formas de animales, como el perro, el caballo, toro, águila o carnero.
Le gusta gastar bromas pesadas a las personas aunque nunca se pasa con ellos demasiado, ya que siente simpatía por los humanos.
Se dice que jamás causó un daño irreparable a ninguna persona que cruzara por los bosques.

103. - PHOOKA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los trasgos son duendes malvados que suelen habitar en las profundidades de los bosques.
Su pasión favorita es asustar a los leñadores y caminantes que cruzan el bosque, asustándoles con su sóla presencia o haciendo cabriolas y saltos espectaculares.
Algunos llegan a instalarse en casa o castillos en donde aparecen arrastrando cadenas o moviendo objetos para provocar el pánico de sus moradores.

104. - TRASGO



SERES EXTRATERRESTRES

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Alienígena del planeta Mercurio.
Mutante.
Su hábitat preferido son los mares de lava.
A pesar de su fiero aspecto, fuera de su ardiente planeta es muy vulnerable al frío y a las armas de fuego.

105. - NAKHON

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La fuerte textura de sus tejidos forman un blindaje que la hace invulnerable a casi todo tipo de armas hasta ahora conocidos.
Sin embargo, su índice de intelecto es muy bajo. No ha evolucionado en miles de años-luz.

106. - LIBÉLULA DEL PLANETA USTKA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Habita en los mares del planeta Venus.
Está compuesto de carbono, hidrógeno y oxígeno, lo cual lo hace vulnerable al bombardeo de neutrones.
Es feroz y sanguinario, incluso con los de su misma especie.

107. - ANGARSK 2-X

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Alienígena de planeta desconocido.
Debido a su superinteligencia y su gran olfato, los Rastreadores Astrales son idóneos para seguir la pista de delincuentes interestelares.
Coeficiente B-237. Asexual.

108. - RASTREADOR ASTRAL



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Mutante de origen marciano.
Es el más terrible depredador de los pantanos del planeta Osh, donde habitan sus ancestrales enemigos, los saurios.
Su código moral: 0.

109. - NOWY-DA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Alienígena procedente de Urano.
Es una perfecta máquina de matar; su fuerte estructura y rapidez de reflejos le convierten en una de las criaturas más feroces de todas las Galaxias conocidas.

110. - CAZADOR ZYWBA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Fue el mas cruel de los tiranos que jamás habían reinado en el planeta TK-237.
A su muerte, su cuerpo fue incinerado y sus cenizas lanzadas al espacio.
Pero su cabeza se conserva intacta para recordar a las futuras generaciones los horrores del pasado.

111. - CABEZA DE OHM-AROH-KE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Extraño ser que permanece aletargado durante las largas noches del planeta Zug. (Una noche Zug equivale a 6 años terrestres).
Pasado este tiempo, los vampiros HT montan en sus astronaves bélicas y se lanzan al espacio en busca de nuevas víctimas con las que alimentarse.

112. - VAMPIRO ESPACIAL HT



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Animal pensante, escala 333, baremo terrestre.
Se alimenta de metales sin importarle la aleación, ya que su aparato digestivo posee unos potentes ácidos corrosivos que le permiten digerir la materia inorgánica.
Es capaz de engullir una nave con toda su tripulación. Comprobado.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

113 -114. - ARAÑA DE SIRIO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Oriundo del planeta Tathoine.
Inicialmente, poseían una cabeza simple, pero debido a una contaminación letal, tuvieron que abandonar Tathoine sin pérdida de tiempo.
Para ahorrar espacio, ya que no tenían naves suficientes, se implantaron dos cabezas en un mismo cuerpo.

115. - GUERRERO DE CABEZA SIMÉTRICA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La primera expedición que llegó a este asteroide lo creyó deshabitado. Y sufrieron las consecuencias de este error.
Cuando descubrieron las extrañas criaturas que vivían en el interior de la tierra fue demasiado tarde.

116. - HABITANTE DEL DESIERTO DE ZHLOBIN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Prototipo de humanoide superior en todos los sentidos a un científico clase A Superior, del planeta Tierra.
Su cerebro fue programado por ordenador microminiatomizado y colocado en su receptor de infrarrojos. Su poder puede poner en peligro el planeta.

117. - NEXUS 7-A

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Se llama: Steryr-Tw, del planeta Svir, Galaxia 666 X.
Se dedica a la busca y captura de bandidos galácticos que han logrado escapar de la Policia Interestelar.
Tiene a su servicio un grupo de mercenarios antropoides.

118. - CAZARRECOMPENSAS ESPACIAL



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Monstruo cyborg, mezcla de organismo cibernético y biológico procedente del planeta Arto W2.
Sus cuatro ojos pueden hipnotizar a sus presas sin importarle la distancia ya que son fotoreceptores laser dotados de rayos ultravioletas.
Su sexo es variable.

119. - REPTIL TETRAOCULAR

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

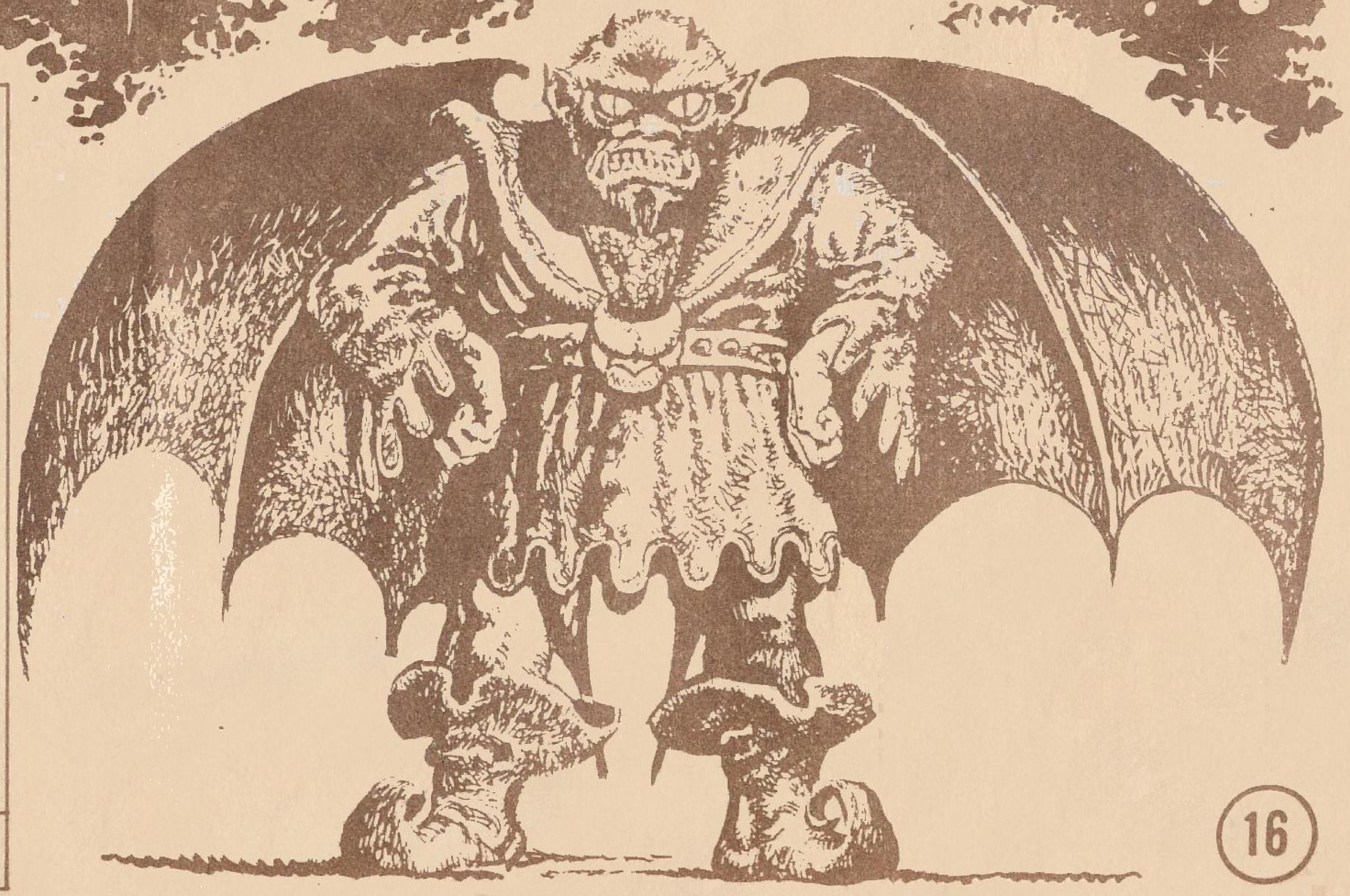
Ser procedente del lejano planeta Aqua. Este planeta estaba cubierto por entero de agua, pero un sol estalló y lo convirtió en un desierto.
La piel de Va-Ukka R2 contieneuna gruesa capa de agua, lo que le permite vivir en el desierto. Se alimenta de arena.

120. - VA-UKKA R2

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Procede del planeta GARTO L y es simbiótico.
Antiguamente poseían escasa inteligencia pero al engullir seres foráneos más adelantados, aumentan su cerebro y su saber.
Vagan por el espacio en busca de seres inteligentes con que alimentarse y aprender.

121. - LAGARTO ESPACIAL



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La primera expedición de 8 naves que envió la Tierra a la Constelación Krk, consiguió llegar y explorarla.
Sin embargo, en el regreso, se perdieron siete naves misteriosamente. El único tripulante vivo que consiguió llegar a la Tierra había sufrido una horrible transformación...
Causa: desconocida.

122. - EXPLORADOR TERRESTRE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los Shikdas, habitantes del planeta Ust-Truk, fueron utilizados como cobayas para probar una nueva arma que destruía las enzimas del organismo.
Cuando se comprobaron los resultados vieron que habían sufrido una terrible mutación: estaban dotados de un alto nivel de radioactividad que contaminaba todo lo que tocaba.

123. - SHIKDA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

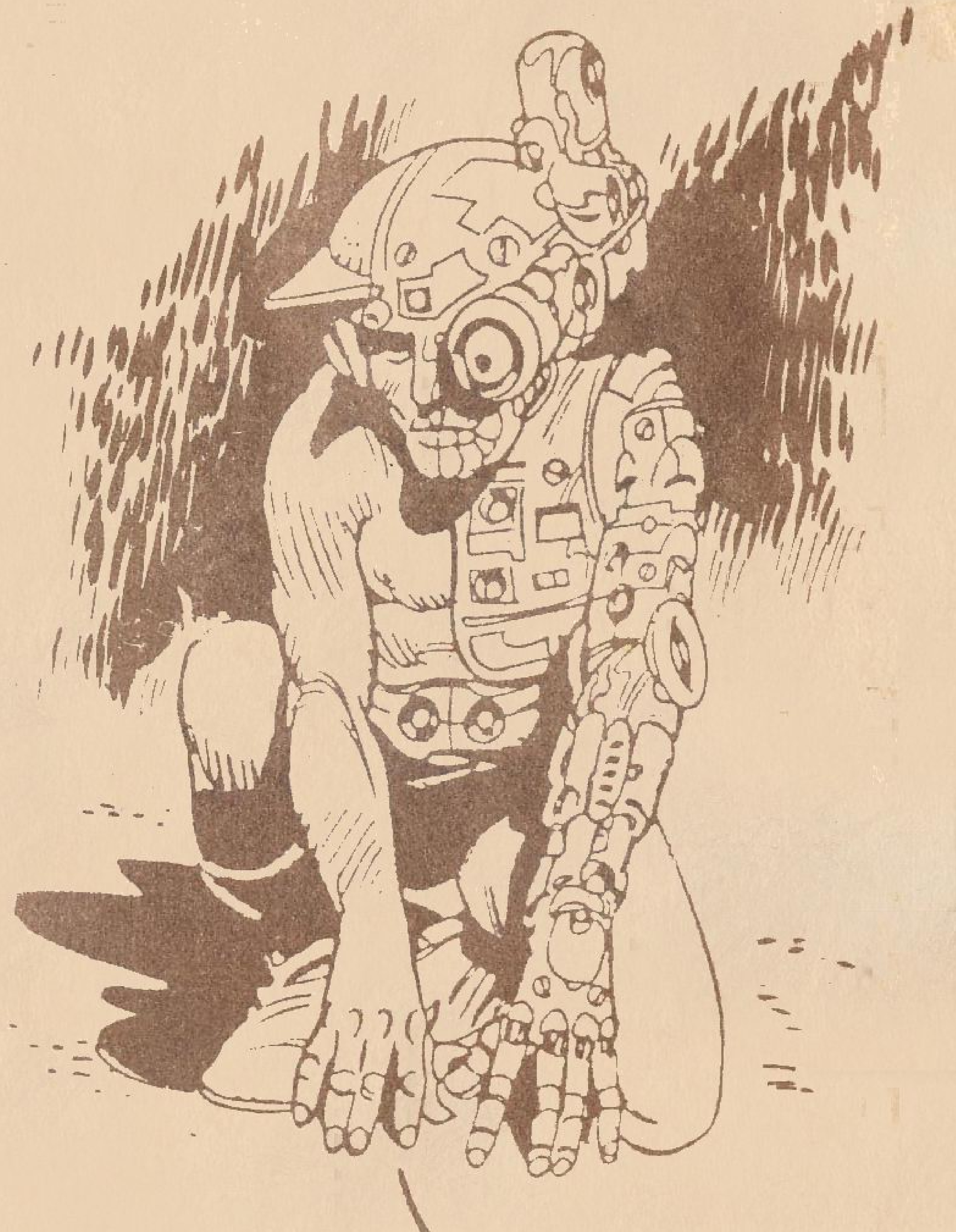
Las astronaves del planeta Wuhan están dotadas de una mininave esférica portadora de un potentísimo explosivo y tripulada por un Kamikaze C4.
Cuando la nave nodriza está en peligro, lanza la mininave contra el agresor, logrando huir del peligro. ¡Pero el piloto pierde la vida voluntariamente para salvar la astronave!

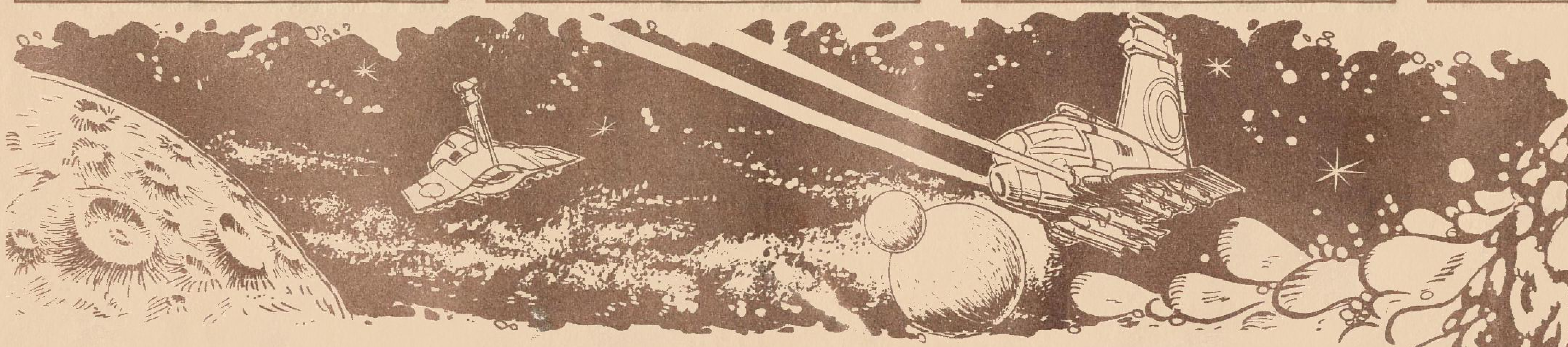
124. - PILOTO SUICIDA C4

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Ser que habita en las Lunas de la Constelación de Escorpión. Debido a la densidad de la atmosfera del planeta, es muy lento de movimientos.
Pero es muy peligroso porque cualquier herida en su delgada piel provoca la expulsión de un ácido corrosivo capaz de eliminar a su adversario.

125. - YAZD-TRO-TRO







PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Habita en las ciénagas de uno de los planetas de Alfa-Centauro. Su inteligencia es A-4.
Devora a sus presas, a las que atrapa gracias a la fuerza de sus ancas que le permiten saltar sobre sus víctimas sin posibilidad de que éstas escapen.
Muy peligroso.

126. - YURGA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Animal de origen desconocido que vive eternamente en el vacío sideral. No tiene noción del bien ni del mal, lo cual lo hace peligroso. Gusta de atacar las naves de transporte de víveres que abastecen las estaciones orbitales situadas en el borde de la Constelación del Cisne.
Lo hace como un juego, ya que no se alimenta.

127. - BUITRE ASTRAL

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Ser mutante procedente de la Constelación del Arquero. No suelen ser muy agresivos, pero la cercanía de uno de sus soles a su planeta, produce la evaporización de su sistema alimentario.
Vaga por el espacio en busca de substancias orgánicas con que alimentarse.
Sus días están contados. Ser a extinguir.

128. - QUIDA-RAW

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Totalmente acorazada gracias a sus fuertes escamas. Su única parte vulnerable es la panza, que carece de escamas.
Sus tentáculos y su cola le sirven para arrastrarse, mientras que sus brazos le permiten atacar a sus víctimas, a las que tritura con sus poderosas garras.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

129 -130. - ORUGA DEL PLANETA KARIS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Feroz habitante de los cráteres del planeta Deimos. Utiliza los cráteres para atacar por sorpresa y desaparecer rápidamente.
Es muy difícil capturarlos ya que sólo ellos conocen a la perfección el intrincado laberinto subterráneo.
No tienen cromosomas. Mamífero.

131. - BESTIA DE DEIMOS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Habitante de las cavernas del planeta Norlok.
Su frágil organismo no puede resistir la luz solar. Cuando se produce una conjunción de las tres lunas de Norlok, la fuerza de gravedad provoca grandes grietas que dejan pasar la luz hasta los subterráneos. Entonces, los Hombres-topo dejan de existir... ya que la luz los desintegra.

132. - HOMBRE TOPO



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Habita en el sistema solar S-3, de la galaxia de Andrómeda.
Vive en lugares húmedos, en grupo, desplazándose lentamente y utilizando su único ojo para vigilar a sus depredadores.
Sus células se regeneran por sí solas cuando han perdido alguna parte de su cuerpo.

133. - CICLOPEO CLOROPLÁSTICO



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Su hábitat son las selvas de los planetas herbóreos kl y kl3.
Posee ojos retráctiles y un mortífero agijón de cola. Es avispado y transmisor de enfermedades estelares, por lo que hay que alejarse de ella.
Inmoviliza a sus presas con sus garfios para poder clavar su mortífero aguijón posterior.

134. - LOMBRIZ VEGETAL

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Es un ser diabólico, sanguinario, feroz y devorador de sus presas que atrapa gracias a su fuerza, siendo de aspecto débil.
Devorándolas y guardando la cabeza de sus víctimas como trofeo.

135. - CANIBAL DE PLUTÓN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En la Estación Forestal de Copérnico, una tormenta de copústulas en fusión, provocó una mutación que aceleró el crecimiento de algunas especies.
La C-C7788 era una diminuta semilla que llegó a convertirse en una feroz planta carnívora.

136. - PLANTA CARNÍVORA C-C7788

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Justo en los confines del Universo, más allá de la lejana nebulosa de Perseo, existe un planeta habitado por seres indeseables por una innata tendencia a la guerra.
Tannhäuser es el Vigilante Supremo del planeta. Nadie puede traspasar los límites marcados por la Ley Espacial.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

137 -138. - TANNHÄUSER

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Es un ser infernal que, según la leyenda Irlandesa, habita cerca de los ríos y lagos de Irlanda. Los bañistas y pescadores que acuden al río o al lago para pescar o bañarse deben estar atentos a las andanzas del duende.
Los desgraciados que se descuidan son arrastrados al fondo, donde son devorados sin piedad por Kelpie.
Irlanda y también Escocia e Inglaterra son naciones con abundncia de duendes.

139. - KELPIE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Se desconoce su procedencia, pero hay quien asegura que es hija de un sol. Es mutante.
Puede resistir el calor atómico y su ferocidad es tan acusada que le convierte en la más feroz criatura del Universo conocido.
Tiene un alto sentido de la supervivencia, lo que le hace indestructible.

140. - A-L-N-77

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Especie de oruga alada procedente del planeta Quo-H. Está casi extinguida en su planeta.
La cercanía de uno de los 7 soles de la constelación de Welles, le atrofió la visión de sus ojos geodésicos, por lo que tiene que guiarse por su olfato.

141. - DIKWHA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Robot de combate que sólo lucha por oro. Mercenario sin piedad, Wultan-9, procedente del planeta Wx, donde fue construido, es incapaz de cumplir la misión encomendada si el enemigo le ofrece más oro.
Está considerado terrorista del espacio en tres galaxias.

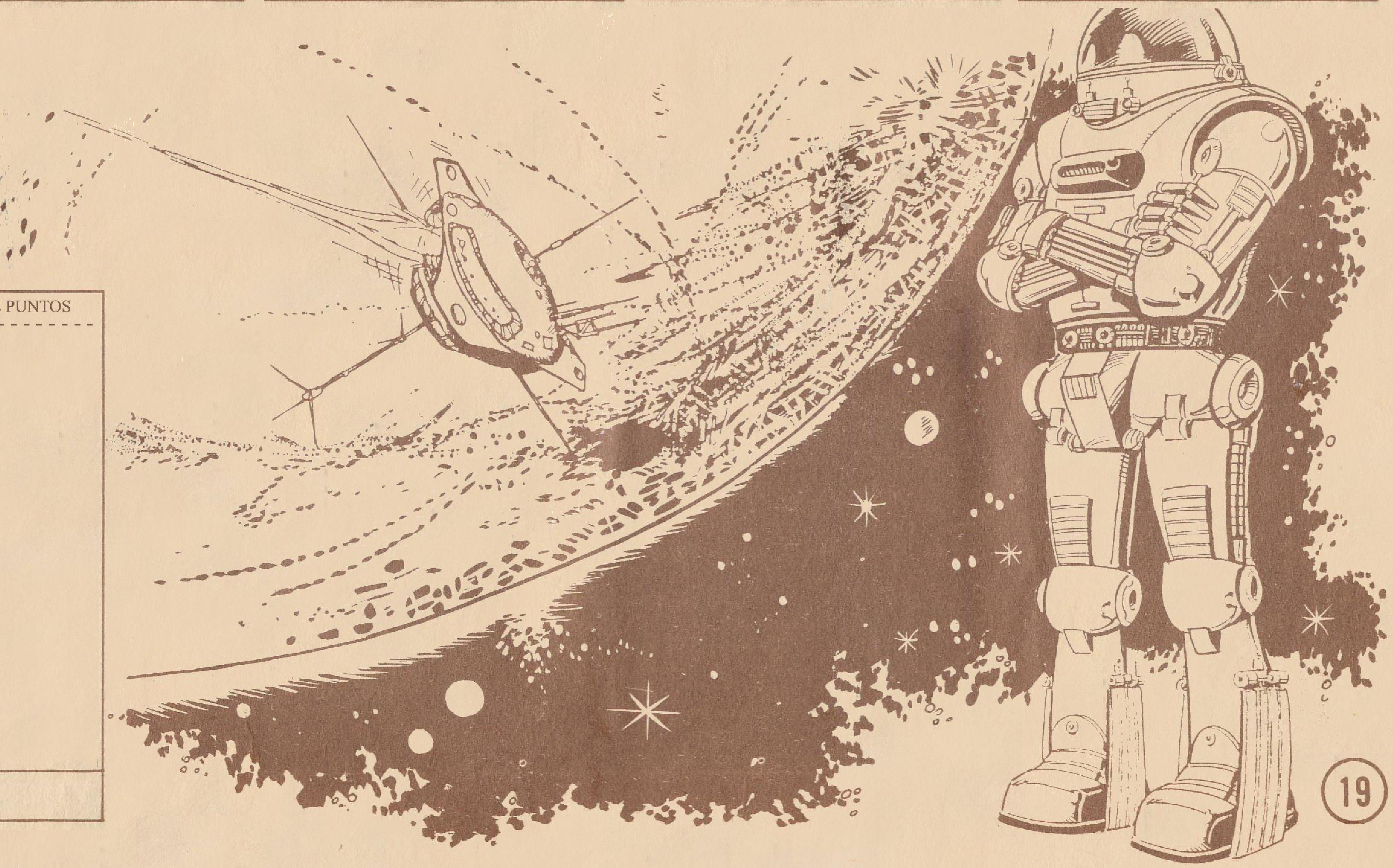
142. - WULTAN-9

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Monstruoso ser del espacio proveniente de algún agujero negro desconocido. Puede llegar a medir 1 Km. De longitud y sus tentáculos son capaces de producir descargas electromagnéticas de alta potencia.
Le gusta perseguir a las naves por el espacio y destruirlas con un sólo contacto de sus tentáculos.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

143 - 144. - LAMPREA ESPACIAL



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El último superviviente de una matanza de Lóhdzs, vaga solo en su nave buscando incansablemente a los culpables de la tragedia: Los Eblak's. Sabe que algún día encontrará a los bandidos espaciales y vengará a los suyos. Esa fe le mantiene impertérrito en su nave.
¡Los encontrará!

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

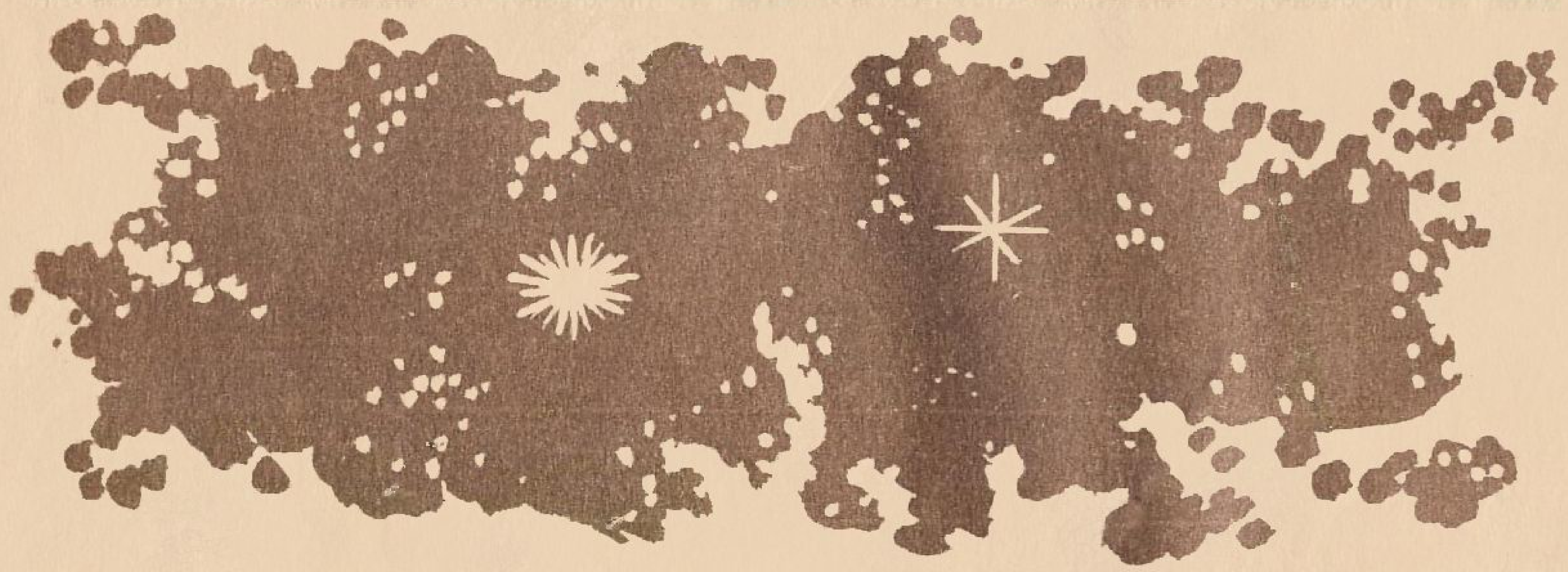
145 - 146. - EL ÚLTIMO LÓHDZ

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Habita en los páramos del sur de Andrómeda 7. Es una serpiente emplumada de 8 cabezas, siendo la reina absoluta de los animales. Su ferocidad es tan grande que le lleva a luchar consigo misma.
Cuando una cabeza muere, su estructura celular hiperplástica renace en poco tiempo.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

147 -148. - SADRA YEHW



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Anteriormente estos seres vivían ligados al suelo por raíces, pero un cambio en la órbita de su sistema solar lo convirtió en un desierto.
El planeta quedó seco, el agua escaseaba, así que las raíces vegetales se metamorfosearon.
Le salieron piernas.
¡Era la única forma de moverse para encontrar el preciado líquido!

149. - TRANSHUMADOR VEGETAL

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Seres aceptados por la Federación Interestelar de Planetas Unidos, como únicos jueces para todo el Universo.
Poseen bancos de memoria computerizada en su cerebro y gracias a su tercer ojo telepático, sus veredictos son infalibles.
Alta inteligencia.

150. - SUPREMO LEGISLADOR ASTRAL

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Uno de los 5 mejores generales de las Fuerzas Imperiales del Pnaeta 227.
Mutante.
Se dice que su abuelo fué un robot del sistema Aquarius III, por lo que tiene un sentido robótico de la estrategia militar al almacenar 100.000 tácticas de ataque 100.000 tácticas defensivas en su banco de memoria cerebral.
Muy peligroso.

151. - GENERAL TAKATT



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Soldado de asalto utilizado para la represión de los pueblos rebeldes. No tienen conciencia ni corazón.
Se les puede contratar a cambio de diamantes y su localización no es muy difícil, ya que se le encuentra en cualquier planeta con desórdenes.
Huelen la sangre a gran distancia, lo que les permite estar cerca del conflicto.
Los 007 tienen licencia para matar.

152. - MERCENARIO DE CHOQUE 007

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Mamifer-Man es un ser terrícola emparentado con los mamíferos osos. Su energía es tan grande que ni los rayos laser pueden traspasar su dura coraza de piel.
Aliado de la División Interplanetaria para la Ejecución de la Seguridad Galáctica, es un fiel aliado de los venusianos y terrícolas.
Posee un gran corazón. Índice de estabilidad: 10. Fuerza mental: 0'00027, de escala Shold.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

153 - 154. - MAMIFER-MAN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Ser emparentado con las víboras marcianas. Viven en grupos de tres en los desiertos del planeta XX-7. Son aliados del Imperio Total al servicio del Gran Hummo IV. Odian a los terícolas, venusianos y Aquariums, al haber sido programados subliminalmente por el Gran Humo. Se alimentan de gemas y otros minerales preciosos, por lo que vagabundean por el espacio dispuestos al asalto de las naves de transporte.

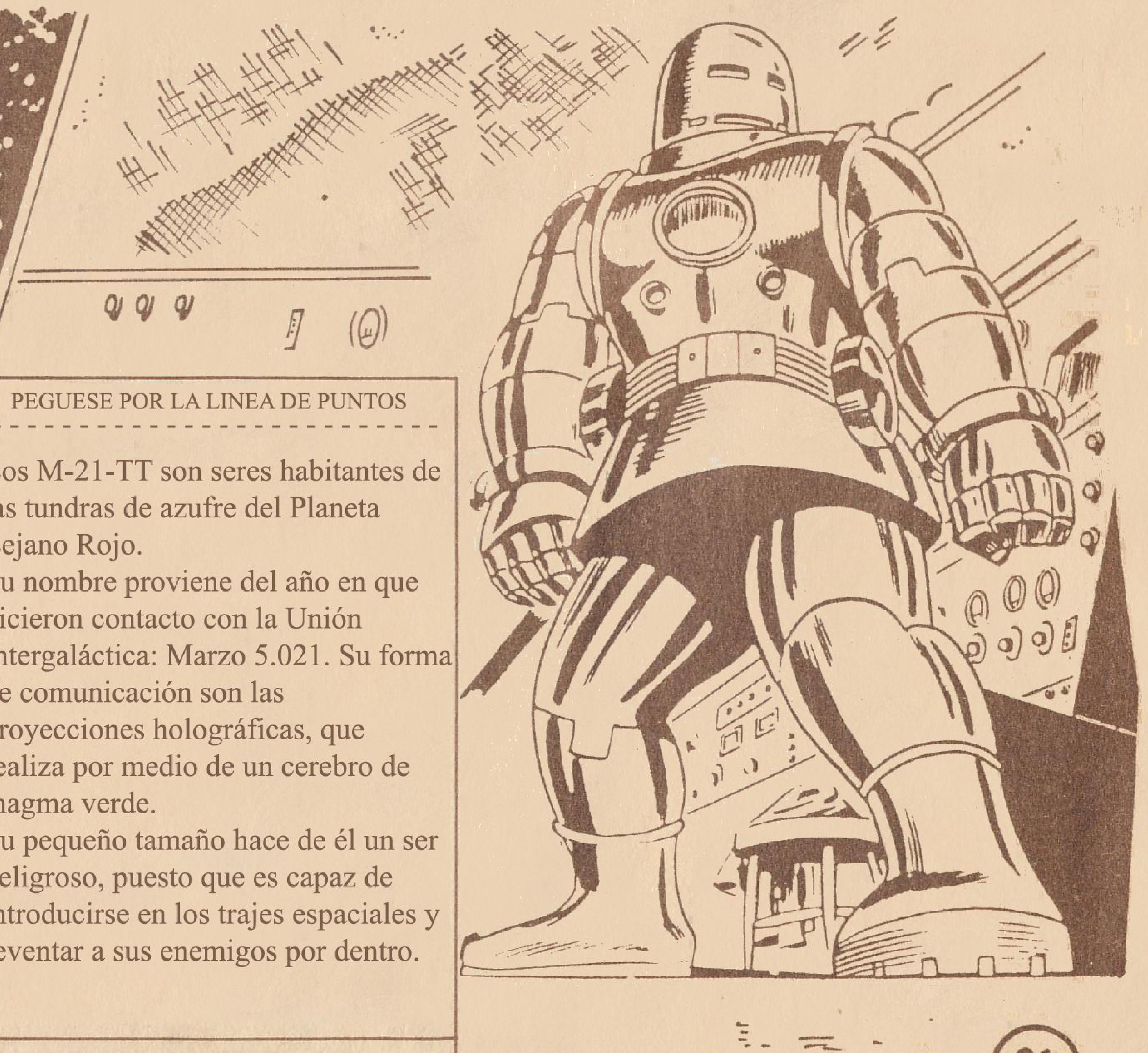
155. - GEMA CHEW

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Miembro de la raza volcánica Luna IV. Ser totalmente creado en la lava de los volcanes, sus partes vitales son de piedra y lava. Puede vivir centenares de años sin alimentarse y suelen medir 3 metros de altura. Su coeficiente mental es 00'9 de la ecala 9 R2-R2, según Mof Bacca, y 005, según los promedios de la Alianza Intermundos.
A pesar de su aspecto, no es peligroso.

156. - CRATER CRATER





PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Habitantes de las cloacas residuales de los Castillos Estelares del Planeta K. Son amorfos, sin huesos, cerebro ni venas. Sin embargo poseen un instinto que los pone a la altura de los venusianos y terrícolas de coeficiente medio. Sobre todo en las largas noches, ya que al salir los soles del Planeta X, los Porkins Obi-Ven, quedan aletargados y sin defensas. Son despreciados por los seres de los Castillos.

157. - PORKINS OBI-VEN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Semirrobot de metal capaz de metamorfosearse en pez astral o ave de las estrellas. Es el ser más desconocido de todas las galaxias, y solamente se le ha podido detectar una sola vez, mientras dormía enterrado bajo la arena del Planeta 666.
Muy violento. Mirada mortal, ya que emite rayos láser por fijación de imagen. Se cree que son oriundos de la galaxia 2.000 y estan emparentados con Wookie 333.
Eludirlo. Sin más.

158. - SUPER SIMBIÓTICO 79K

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Es miembro de la raza Katak, del sol 444. Vive en meteoritos de pequeño tamaño. Matando a cualquier ser que pretenda morar junto a él.
Es un solitario ser de las galaxias. Odia y desprecia a los seres que se unen en alianzas por lo que es enemigo de todos los habitantes del Universo.
Cruel, sanguinario y muy peligroso.Eludirlo. O matarlo.

159. - HAN ESCARLATA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los M-21-TT son seres habitantes de las tundras de azufre del Planeta Lejano Rojo.
Su nombre proviene del año en que hicieron contacto con la Unión Intergaláctica: Marzo 5.021. Su forma de comunicación son las proyecciones holográficas, que realiza por medio de un cerebro de magma verde.
Su pequeño tamaño hace de él un ser peligroso, puesto que es capaz de introducirse en los trajes espaciales y reventar a sus enemigos por dentro.

160. - EMEVENTIUNO T-T

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Antropoide de la raza Cero. Su cuerpo es totalmente de grasa y sebo, no tiene venas, músculos ni huesos. Aunque proviene de los simios, su imagen holográfica le permite visualizarlo en forma humanoide. Su gran arma consiste en lanzar gases mortales por la boca en forma de eruptos: ¡El fluido cero!

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

161 - 162. - MORE GRASA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los Comandantes 6 Oro son personalidades relevantes del Satélite artificial WW999, lanzado por Venus en la década 3.000.
Pertenecen a la realeza venusiana y han sido entrenados como camikazes. Son elegidos al nacer y entrenados en la lucha armada, computadoras de alto nivel, guerra mental, sobrevivencia en la nada y expertos en láser cósmico.
El grado Oro es el último escalón de su graduación siendo considerados Oficiales de Honor y Élite.


163. - COMANDANTE 6 ORO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Se trata de un humanoide del planeta Marte que viaja por el espacio a bordo de una nave-robot dragón. Su velocidad es tal, que los sensores de las naves terrícolas no lo detectan a tiempo de neutralizarlo con rayos gamma.
Es enemigo del Universo, al que cree en decadencia. Por eso trata de liquidarlos a todos; de ahí su nombre: EL CRUZADO GALÁCTICO.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

164 - 165. - CRUZADO GALÁCTICO



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Robot terrícola programado para el interlenguaje galáctico. Su banco de memoria almacena 350.000 lenguas y dialectos del Universo, siendo capaz de hablarlos y escribirlos casi a la vez.
Es ideal para viajar con los Generales y Comandantes en los largos viajes, como intérprete.
Pacífico, aseado y de buen humor.
Los C-4K son considerados robots de clase, por lo que son atacados por sus compañeros y asesinados sin piedad. Desclasado, prefiere al hombre que a sus congéneres.

166. - CE CUATRO K (C-4K)

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Antropoide miembro de la raza capuchina, procedente de Saturno 11. Suelen ser muy hábiles con las armas atómicas y las láser. Disciplinados y tenaces, pertenecen a una familia galáctica, donde se encuentran los Titithor, Amandriethor y Perezosothor.
Su índice de inteligencia es alto, escala 5, 7. Superan a los robots de la era 111, por lo que son muy preferidos por los guerreros Saturnianos en sus luchas por el Imperio.

167. - GOTILATHOR

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Ser procedente de la tierra de la Primera Época. Durante un ensamblaje de una nave, el Capitán Laika sufrió un accidente y navegó en solitario por el espacio hasta caer en un meteorito, donde sobrevivió. Allí conoció a los Wupa y éstos le enseñaron la forma de deglutir las algas rojas de Júpiter para alimentarse.
Con los siglos, los descendientes del Capitán fueron llamados por el mismo nombre, pero sufrieron mutaciones y metamorfosis muy acusados en su organismo.

168. - CAPITÁN LAIKA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Habitantes de las aguas, son mitad peces, mitad hombres. Se dedican a matar a sus compañeros de hábitat, los Pulopis y los Cangrekis.
Son oriundos del Planeta Mar 7. Su piel es escamosa y su inteligencia es muy deficiente, casi como la de un cangrejo de los ríos Marcianos.
Fuera del agua, los Wampas OP 88, no pueden vivir más que 42 horas espaciales.

169. - WAMPA OP 88



SUPER HEROES



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los padres de estos dos héroes extraterrestres consiguieron sacarlos de una conflagración que acabó con su planeta de origen: ÍCARO. A bordo de una nave de cristal, los dos hermanos fueron lanzados al espacio desde la azotea, segundos antes de que potentes bombas de uranio pulverizaran el planeta Ícaro. Aterrizaron en la Tierra y crecieron. Siendo portadores de grandes poderes, Plata Man y Plata Girl, los usaron al servicio de la Humanidad.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

170 - 171 - 172 - 173. - PLATA MAN Y PLATA GIRL

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Mafioso italiano enemigo de la democracia y adversario de Tarántula Man. De aspecto gigantesco, tiene el cráneo rasurado y negro como el azabache, producto de una intoxicación de ostras malayas.
Su maldad no tiene límites y su pretensión es acabar con el Justiciero Arácnido para poder controlar el juego y la prostitución de la costa este de los Estados Unidos.
Su aliado es Metaluna Mutant, un ser desconocido provinente de otro planeta.

174. - CRANEO NEGRO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Siniestro personaje cuyas moléculas celulares son fuego y proviene del Planeta Miedo.
Al volar por el espacio parece un pájaro de fuego con su estela multicolor. Nacido en un volcán, es una verdadera antorcha viviente, ya que su plasma de energía cinética rompe todos los calorímetros terrestres. Pero su arma más importante aparte del fuego, es su capacidad de enfriarse hasta la licuefacción.

175. - TARG, LA ANTORCHA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Su verdadero nombre es Iván Nikolaiv, ruso de 30 años, mutante y lider de los Vencedores del Universo. Es el más feroz luchador contra los supervillanos del mundo.
Puede desconcentrarse muscularmente hasta cero. Estudió la doctrina de la Calma India, siendo un experto en kárate y kung-fú. Colabora con la Sureté Nationale, National Central Bureau y K.G.B. (Comité de Seguridad del Estado Ruso). Aliado de Plata Man.

176. - MISTER X

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Se trata de un visionario que pretende el dominio del mundo. Por sus dedos dispara cápsulas de ácido tartárico y morfina.
Es capaz de volar, gracias a los poderes que consiguió de un brujo rumano.
Su contrincante es Plata Man y su hermana, Plata Girl. El príncipe cometa es capaz de mutarse en cualquier cosa, de ahí la dificultad de su captura.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

177 -178. - PRÍNCIPE COMETA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Se trata de un extraterrestre que es poseedor de todos los misterios de la magia intersideral; especialista en magia negra, verde, dorada y negra. Vuela a velocidades superiores a la luz y es capaz de metamorfosearse en serpiente alada o vampiro. El hombre Muerte está al servicio de Mal, y su nombre es debido a que jamás hace prisioneros. Siempre mata a sus adversarios.
Muy peligroso.

179. - EL HOMBRE MUERTE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Ser siniestro, enemigo del mundo civilizado y Adversario del Comandante Europa.
Su máxima pretensión es el dominio del Universo y sobre todo, conseguir una fórmula que le permita ser un hombre bello.
Comanda una escuadra de sicarios asesinos a sueldo e hipnotizados por su potencia mental. Es capaz de paralizar al más centrado de los mortales, con solo mirarle fijamente una décima de segundo.

180. - MAGNETIKUM MAN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Siendo aún un niño, Tom Mortis fue picado por una tarántula mientras acompañaba a su padre durante una cacería en los bosques malayos.
Tom se dió cuenta, año tras año, que iba cogiendo la fuerza, agilidad, y la velocidad proporcional de las tarántulas. Empeñado en luchar contra los malvados, Tom diseñó un traje especial que le permitía aprovechar esas ventajas arácnidas.
De esta forma nació un superhéroe que se hizo famoso en el mundo:¡TARÁNTULA MAN!

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

183 -184. - TARÁNTULA MAN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Ser procedente de los volcanes del norte del planeta MIM.
Transportado a la Tierra para una misión letal, GRANITO MAN se revela contra los suyos al mandarle la destrucción de la O.N.U.
Desde entonces, este poderoso ser se convierte en aliado fiel de La Patrulla XX. Indestructible a las agresiones de los rayos gamma y láser.

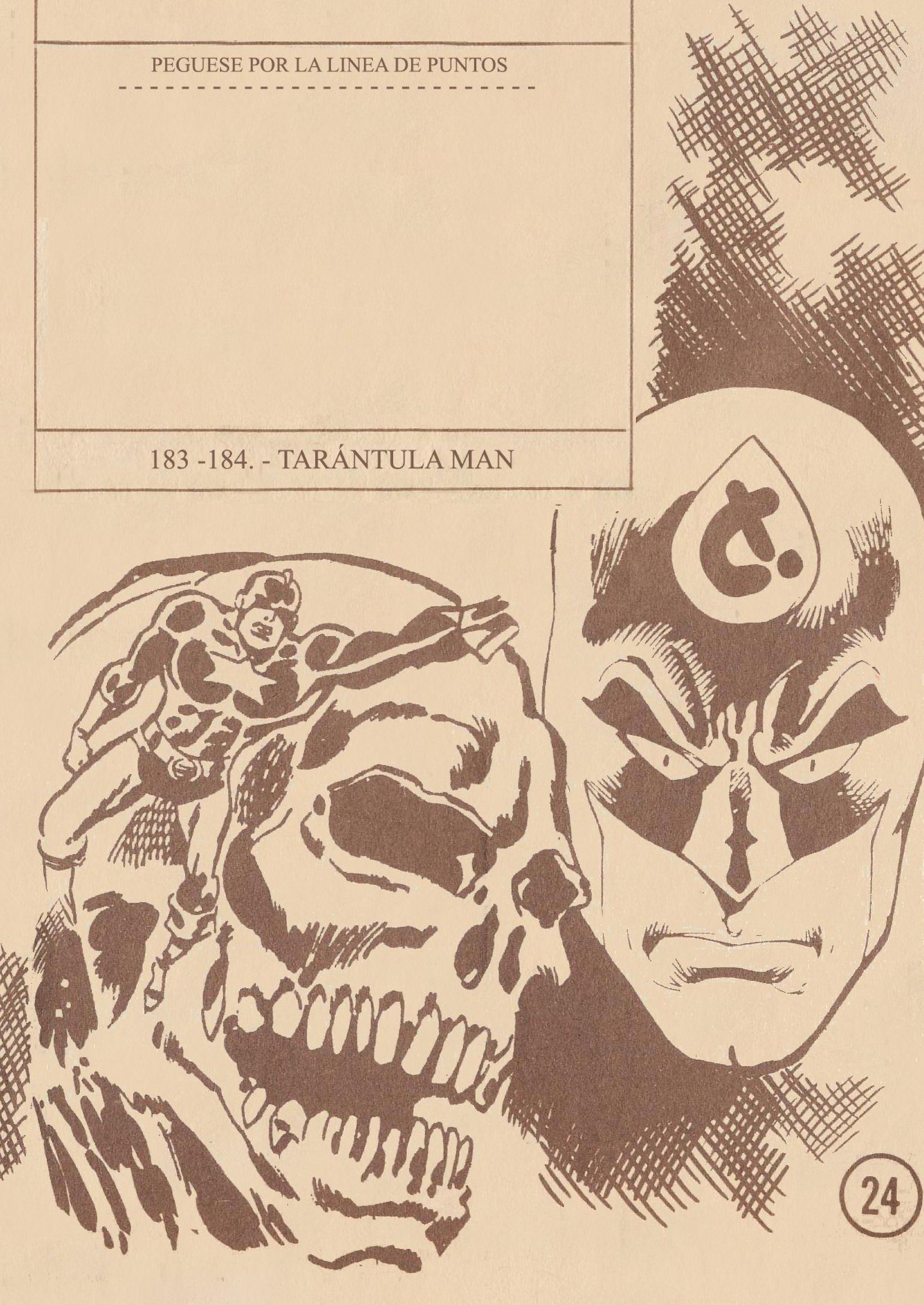
181. - GRANITO MAN

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Ser totalmente de acero, incluso el corazón. Estos poderes los consiguió de un mutante extraterrestre que fue abandonado por los suyos en las selvas amazónicas.
Peter Morris le curó y el mutante agradecido, le convirtió en un ser inmortal al mutar sus carnes en acero puro.
Ni el fuego, ni la electricidad, ni las bombas, pueden destruir al Hombre de Acero. De esta forma, Peter Morris logró acabar con los enemigos de la Humanidad. Y la lucha sigue...

182. - EL HOMBRE ACERO





PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Al bañarse por error en una fórmula secreta que inventó su padre, Jeremy London, se convirtió en un ser capaz de alargarse hasta seis veces su tamaño natural.
El padre murió y no encontró la contrafórmula que le pudiera volver a su primitivo estado. Por fin, analizó que la fórmula no dañaba sus partes vitales, logrando con ello poseer un arma terrible para sus enemigos; la elasticidad de la carne. De esta forma, luchó contra los villanos.

185. - EL HOMBRE ELÁSTICO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Este ser surgió tras la prueba atómica lanzada en el Pacífico por los yanquis. Joe Grey se encontraba pescando muy cerca de la explosión. Debido a los gases, el fuego y la radioactividad, Joey Grey se convirtió en el Hombre Magma: fuerte como una roca, grande como elefante, aunque su cerebro quedó dañado, incapaz de coordinar ideas.
Sin embargo, el alma del joven consiguió que su gran cuerpo siguiera los instintos de sus buenos sentimientos, convirtiéndose en defensor de los débiles.

186. - MAGMA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Un sabio loco hizo una fórmula secreta para acelerar el proceso celular en los hombres y conseguir un superhombre. Eligió a un estudiante de química y con el permiso de éste, le inyectó el suero. Un hombre nuevo surgió, y el estudiante se convirtió en el COMANDANTE EUROPA.
El sabio quiso repetir en otros jóvenes, pero un fortuito accidente hizo que se incendiara el laboratorio y la fórmula -junto con su creador- , fueron convertidos en cenizas.

187 - 188. - EL COMANDANTE EUROPA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Impresionada por las hazañas de Tarántula Man, la prima de éste, Tania, bióloga de la Universidad Empire State de New York, consiguió un suero arácnido que se inyectó. Intentó una resultante igual que la picadura de una tarántula a su primo. Y lo consiguió.
Posee la fuerza, agilidad y velocidad proporcional de las arañas tarántulas, capacitándola, con ello, para la lucha contra los mafiosos y tiranos del mundo.

189. - LA MUJER ARAÑA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Uno de los superhéroes del grupo Los Invasores, el Wikingo proviene de los gélidos países del norte de Europa.
Hijo de reyes, está emparentado con varios Dioses capaces de conseguir para él, la fuerza de diez bisontes.
Vive en una mansión, junto a sus compañeros. La Felina, Tarántula Man, y el Hombre Elástico.
Siempre está dispuesto a luchar hasta el fin contra los tiranos.

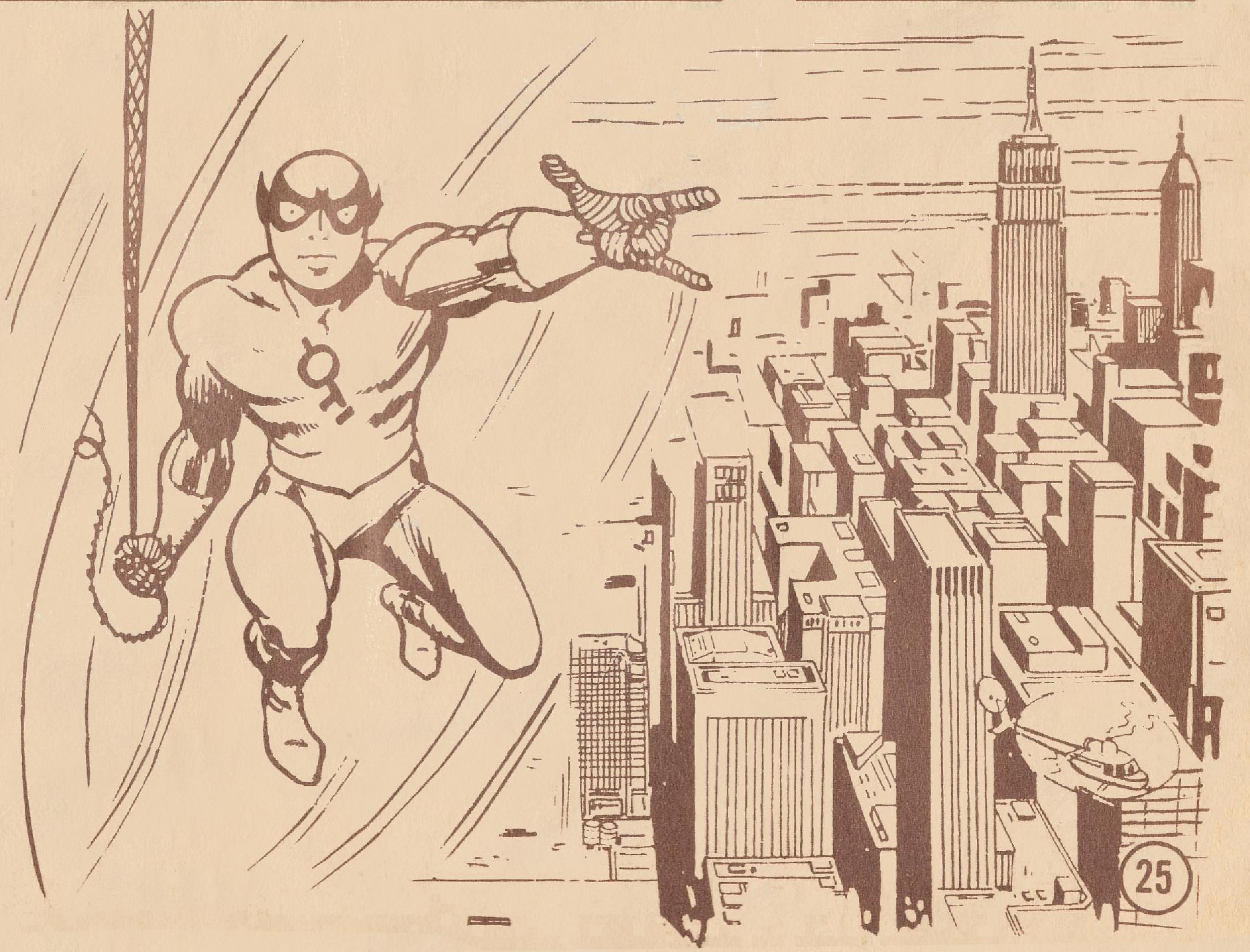
PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

190 -191. - EL WIKINGO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Un platillo volante cae abatido a la Tierra debido a un fallo en sus motores. El único superviviente es un joven extraterrestre del planeta Mir. Recogido por un un viejo ermitaño que habita en una cueva de las montañas, el joven crece hasta convertirse en un ser de grandes poderes.
Después de dar la vuelta al mundo, y ante la imposibilidad de volver a su planeta, el Hombre Espacial se dedica a perseguir a los villanos del planeta Tierra.

192. - EL HOMBRE ESPACIAL



MISTERIOS INEXPLICABLES

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El más conocido caso de buque fantasma es el famoso Luz del Palatine; en 1752 zarpó de un puerto holandés transportando futuros colonos hacia un puerto de Filadelfia. En pleno invierno hubo una tempestad y también un motín y el capitán desapareció. Encallado un día de Navidad, en una miserable isla, fue abordado y saqueado destruyéndolo todo un incendio. Dos siglos después, el barco suele verse rodeado de luz, en los días navideños.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

193 - 194. - LA LUZ DEL PALATINE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En el hipódromo de Newmarket, los aficionados aseguran que el espectro del famoso jinete británico Fred Archer y su caballo, es visto regularmente rondando las instalaciones. Los caballos relinchan en sus cuadras cuando ocurre el suceso, avisando a sus cuidadores de la presencia del famoso fantasma. Algunas yeguas se espantan y escapan a toda velocidad cuando el jinete se aproxima demasiado hasta ellas.

195. - EL JINETE FANTASMA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En la Mansión de Bettiscombe, Inglaterra, existe una calavera junto al retrato de John Pinney, un esclavista que trajo a Europa un esclavo. La calavera pertenece al esclavo antillano, un negro que fue maltratado por su amo. Se dice que emite lastimeros gritos cuando alguien pretende sacarla de la casa.
En Chilton Candelo, condado de Somerset existe otra calavera que emite terribles sonidos de disgusto.

196. - LA CALAVERA VIVIENTE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El castillo de Glamis, en el condado escocés de Angus, es escenario de la leyenda más diabólica jamás contada. El tercer conde de Stratmore tuvo varios hijos, pero uno de ellos nació deforme, algo no humano. El conde lo encerró en la más lóbrega de sus mazmorras para que nadie lo viera jamás, haciendo tapiar la entrada.
Se dice que el ser, para subsistir, llegaba a comer sus propios brazos.

197. - El HORROR DE GLAMIS

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El pintor Tom McAssey se dedicaba a decorar la mansión de la señora O'Brien, cuando al anochecer de un día de marzo comprobó que alguien había abierto una maciza puerta principal que él mismo había cerrado con el cerrojo. Escudriñó entre las tinieblas y descubrió un gigantesco gato negro de monstruosas dimensiones y ojos rojos.
Según contaban las gentes del lugar, el felino lleva cincuenta años rondando aquellos parajes.

198. - EL GATO NEGRO DE KILLAKEE

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los espectros no siempre son humanos. Son muy corrientes las apariciones de veleros, carruajes o monstruos de toda índole.
La Criatura de la cueva es un fantasma que habita en una cueva, pero que jamás se le ha visto. ¡Y no hay nada más misterioso que algo que no se ve!
Lewis Carroll, en su libro Fantasmagorías, escribe sobre este solitario ser de las cuevas.

199. - LA CRIATURA DE LA CUEVA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Linda de Winter decidió independizarse de su familia e instalarse en un apartamento de Londres. Se llevó sus pertenencias y lo más preciado para ella: el osito de felpa de su infancia.
Pocos días después, el osito empezó a respirar. Su sonido era áspero e inquitante, así que avisó a los vecinos, que también pudieron comprobarlo.
Linda recordó que, siendo pequeña, el osito había sido pinchado por uno de los criados de su padre.

200. - EL OSITO VUDÚ



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La Grande Bête no es más que un enorme toro que los franceses suelen ver correr por los campos en las noches cerradas.
Estas tradiciones francesas suelen tener relación con los toros mitológicos de los antiguos celtas y son muy temidos por los campesinos.
El aspecto de la bestia suele tener hasta seis metros de largo por 3 metros de alto.

201. - LA GRAN BESTIA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

El severo juez Mompesson expulsó de la comarca a un mago ambulante que hacía turbios manejos. Mandó confiscarle el tambor en el que tocaba llamando a la gente para que contemplaran su trabajo.
Una vez fuera del condado, el tambor se puso a redoblar por sí sólo. ¡E incluso llegó a revolotear sobre la cabeza del juez!
El magistrado dispuso la destrucción del tambor, lo cual se llegó a realizar, pero el redoble continuó durante un año.

202. - EL TAMBOR DE TED WORT

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Entre las historias de seres encantados relativas a animales, se encuentra Black Schuck, perrazo inglés cuya leyenda a cruzado el Atlántico, ya que en los Estados Unidos se encuentra un perro con el nombre de Black Shep.
Suele aparecer por las noches, y dicen los que lo han visto que es un perro grande, negro como el carbón y ojos como platos.

203. - BLACK SHUCK

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Transformarse de animal en persona o viceversa, es una creencia casi universal. En la india creen que si algún humano se porta mal, vuelve a nacer en forma de cerdo o serpiente.
En Inglaterra ocurrió un suceso de transformación muy conocido: El Sr. y la Sra. Adams tuvieron una hija, llamada Carol. Con el tiempo, la niña (sin saber por qué) llegó a transformarse en un ser diabólico, bestial, que rugía, cantaba y hablaba, todo al mismo tiempo.

204. - LA TRANSFORMACIÓN







PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En la catedral de Notre Dame de París se encuentra esta imagen esculpida en piedra, al que llaman Gárgola.
Enclavado en lo más alto de sus torres, la Gárgola domina domina a la ciudad desde su mirador. La creencia dice que se trata de un demonio y que está puesto allí para ahuyentar a sus congéneres los diablos, íncubos y demás asociados.
Otros dicen que protegen a los fieles congregados.

205. - GÁRGOLA

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

La historia de los carruajes fantasmas se encuentra en muchos pueblos. El más conocido es el carruaje negro de Rathfarnham, donde algunos días suelen ver este misterioso carruaje conducido por un hombre descabezado. Delante anda el esqueleto de un perro.
Los ladrones de cadáveres propagaron muchas historias sobre carruajes fantasmas para evitar investigaciones sobre el contenido de sus propios vehículos.

206. - EL CARRUAJE NEGRO

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Se trata de un jinete con cabeza de ciervo que recorre los bosques de Windsor, donde había servido como montero real.
Todos los lugareños le suponen culpable de todas las calamidades y enfermedades ocurridas al ganado e incluso otros comentan que Herne puede predecir, si se le ve, la muerte de algún monarca.
La leyenda proviene de antiguo: un montero se ahorcó bajo un roble tras confesar su delito, la caza furtiva.

PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

207 - 208. - HERNE EL CAZADOR



PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

En la entrada de la iglesia de St. James, en Trafalgar Square, está expuesto el Viejo Jimmy, un ser venido del más allá, al explotar una bomba en el templo.
Se dice que el cuerpo del esqueleto es de un alcalde medieval que fué muerto por brujo. Pero hay quien cree que se trata de un animal que quiso ser humano, llegando solo hasta el esqueleto.
¡El epitafio es muy significativo!

209. - EL VIEJO JIMMY

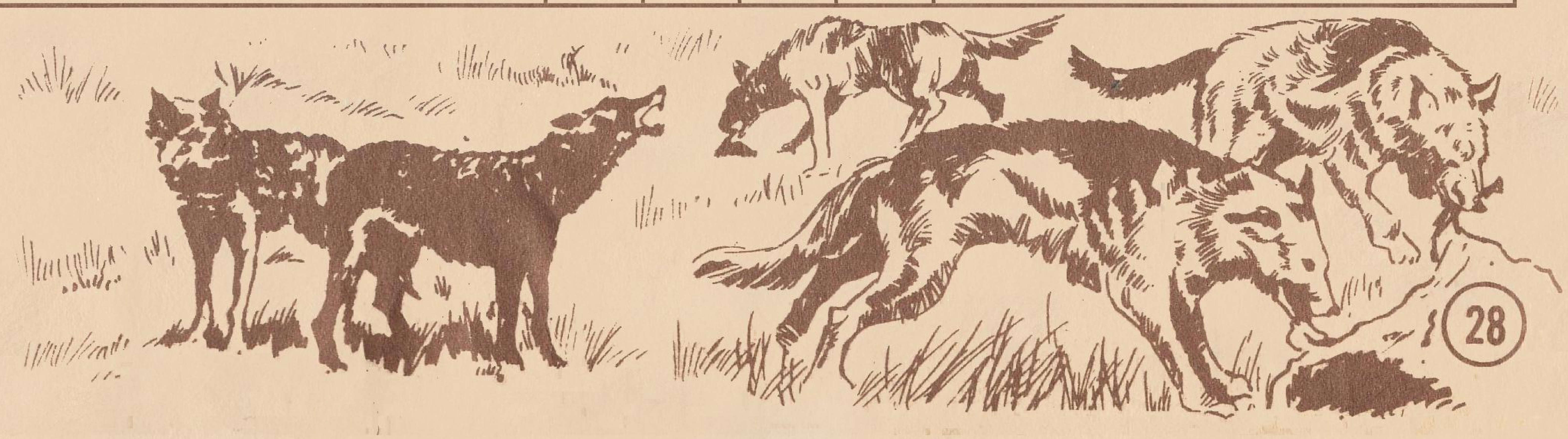
PEGUESE POR LA LINEA DE PUNTOS

Los espectros aparecen en todos los países del mundo. Y mucho más en los asiáticos.
La representación del fantasma japonés es siempre el mismo; un espectro sin piernas, sobre una bola de fuego, abundante melena negra y rostro blanco.
Siempre está de mal humor, llegando al extremo de tirar de sus propios pelos. Se dice que los espectros siempre visitan a las personas que han de morir prontamente.

210. - EL FANTASMA JAPONÉS

TABLA DE CONTROL DE CROMOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176
177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208
						209	210	*	*						




LOS 210 CROMOS
MAS TERRORIFICOS
QUE JAMAS HAS VISTO,
¡TE HORRORIZARAN!
60
ptas.